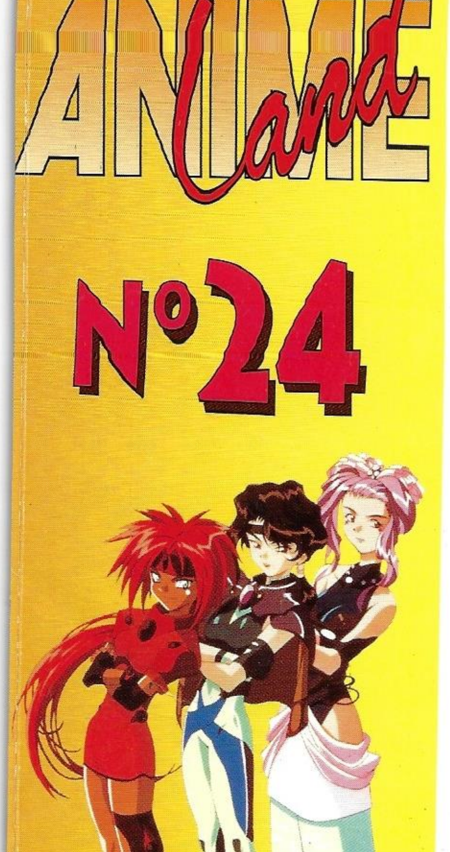
100 PAGES SUR L'ANIMATION ET LE MANGA

ANIMELand

Le premier magazine de l'Animation et du Manga

ANIMELand

N°24



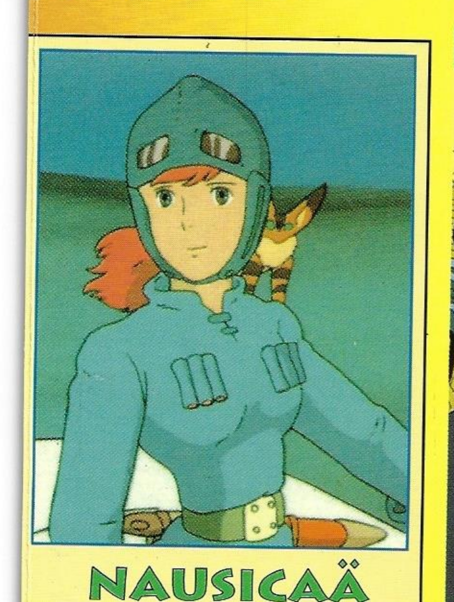
EL HAZARD

SPÉCIAL ÉTÉ 100 PAGES

RÉTRO MAZINGER Z

DOSSIER ADACHI

GOLDEN BOY

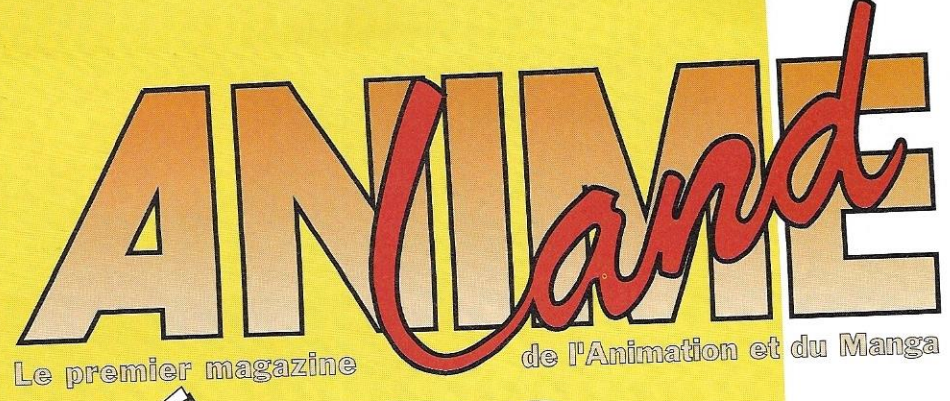


NAUSICAÄ



ELLE EST IRRÉSISTIBLE!
L' androïde la plus sexy, les ennemies les plus troublantes, les métamorphoses les plus séduisantes, les démons les plus obscurs vous attendent cet automne. Go NAGAI, créateur de Goldorak et Devilman, vous ouvre les portes du monde fantastique de Cutey Honey, une superbe guerrière cyborg aux prises avec une armée de femmes démoniaques. Au rythme endiablé de la pop rock japonaise, les aventures de Cutey Honey feront trembler votre télé!
GO NAGAI's
Cutey Honey


BIENTOT EN VIDEO CHEZ
DYNAMIC
FRANCE
D
CAPCOM ™
STREET FIGHTER II V
STAY TUNED!
© 1994 Capcom/Group Tac - Amuse - Yomiuri Telecasting Corp.
CAPCOM and STREET FIGHTER II V are Trademarks of CAPCOM Inc., used by Dynamic Visions S.A. under License.



ÉDITO

Isao Takahata à l'honneur

Nous l'avions vu il y a quelques numéros de cela, la France ne se contente pas d'être une plaque tournante pour le phénomène *manga* qui étreint l'Europe, elle fait figure de précurseur dans certains domaines. Je pense ici au cinéma. Peu de pays peuvent s'enorgueillir d'avoir eu des sorties nationales d'importance pour des titres d'animation japonaise. Nous les comptions il y a deux ans sur les doigts d'un manchot, nous n'aurons bientôt plus assez de nos deux mains pour les énumérer.

Akira, Porco Rosso, le cycle Cinémanga (huit titres), *Dragon Ball Z, Sailormoon*, *Le tombeau des Lucioles* et bientôt *Totoro*...

Voilà de quoi suggérer quelques bons articles, non ? Sans avoir la prétention de présenter un portrait complet des studios Ghibli et de leurs fondateurs, nous commencerons ici un dossier à suite sur ce studio sans équivalent au monde. Nous avons déjà écrit plusieurs articles, et d'autres suivront. Pour savoir si nous avons déjà parlé de certains sujets, vous noterez la présence — fort utile — d'un index à la fin de ce numéro. Une façon comme une autre de rappeler que nous ne datons pas d'hier...

Nous entamons ici notre sixième année d'existence. L'été a toujours été propice à de nouvelles rencontres avec notre lectorat. Puisse cette année ne pas être différente des autres. Et pour fêter cela vous avez la possibilité de recevoir des T-shirt *Gunsmith Cats* et de gagner des places pour le Cinémanga. C'est pas beau la vie ?

Yvan West Laurence

AnimeLand n°24 — Juillet 1996. Prix : 30 FF. Publication mensuelle d'**Anime Manga Presse** - SARL de presse au capital de 20.000 F. RC Paris B 405051871. Siège social : 7 rue Élie Faure - 75012 Paris. Avec la participation de l'association **Animarte**. Distribution NMPP.

Directeur de publication
Cedric Littardi.

Rédacteur en chef
Yvan West Laurence.

Mise en page
Olivier Fallaix, Tibor Clerdouet, Guillaume Gros, Christophe Ferreira.

Ont collaboré à ce numéro
Ilan Nguyên, Pierre Giner, Sébastien Ruchet, Greg masqué, Nicolas Ruedy, Carine Legoff, Bounthavy Suvilay, Jean Caire, Jun Ichi Takeda, Aurélie, Valérie, Diane Superbie, Peggy Laden, Pascal.

Pour toute correspondance adresser votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse) à **AnimeLand, 14 cité Griset - 75011 Paris — Minitel 3615 TOON, rubrique AnimeLand.**

Dessin de couverture tiré de *Golden Boy* fourni par Kaze Animation © TMS. *El Hazard* © Pioneer. *Kaze no Tani no Nausicaä* © Nibariki / Tokuma / TNNG. Remerciements à Dynamic Vision, Pioneer et au Studio Ghibli.
Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (hey, ho, c'est les vacances) nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer. Imprimé par Torcy Quebecor. Flashage Champa. **ISSN 1148-0807**. Numéro de comission paritaire : 73896. Dépôt légal à parution.

« Leiji, mate sa moto ! » — Le rédacteur fou.

EL HAZARD

El Hazard © Kaze / Pioneer

SOMMAIRE



Golden Boy © TMS / Kaze Animation

GOLDEN BOY 54



Slow Step © Mitsuru Adachi / Flower Comics

MITSURU ADACHI 66

COURRIER



Un Youli occupé - dessiné par Aurore

Depuis que je lis votre excellent magazine, je fais attention dans la rubrique "courrier" aux illustrations de manganimefans (...). Quand je vois ces œuvres d'amateurs (amateurs ?!), que dis-je, de passionnés, j'ai vraiment envie de m'y mettre aussi. Je vous propose de créer une rubrique dédiée aux dessins de fans comme dans New Type avec une présentation des auteurs. Qu'en pensez-vous ?

Je voudrais parler du problème de piratage au sujet des goods. Dans mon magasin préféré, on trouve des cartes pirates (y'a pas de texte derrière) et des CD vendus sous le label "SM". On m'a dit que c'était des pirates et que ça justifiait donc leur prix (170 F) comparé aux "Made in Japan", aux environs de 220 F comme par exemple mon *Sound Color II*. Ça m'étonne que vous n'en ayez pas parlé. Et les posters à 15 F (taille 38 x 53), sont-ils aussi pirates ? Ce qui est malheureux (pour moi en tout cas) c'est qu'il faut aller à Paris pour avoir des officiels.

Quant à acheter des officiels ou non, à chacun sa philosophie et sa bourse. Enfin, pourquoi ne trouve-t-on pas encore des CD d'origine française ? Heureusement que la FNAC arrive bientôt.

Dessin d'Eve Chauviré

Pour le prochain AGPF, ça vous dit la catégorie "Meilleure Musique d'Ambiance et de Fond" ?

Vu "Jadd" H-An.

Il est vrai que nous sommes bien souvent sollicités pour un courrier des lecteurs plus gros, une place plus grande cédée à vos avis et jugements, mais deux pages sont à notre avis bien suffisantes pour exprimer vos questions et vos envies. D'autant que nous illustrons déjà fort bien le courrier avec vos jolis dessins. Quant à ta proposition pour l'AGPF, nous allons l'étudier d'ici la prochaine édition .

Pour ce qui est des goods, un grands nombre de produits pirates se voit souvent vendu dans les boutiques, parfois même à leur insu, d'où des prix incroyables (les CD SM se vendent à 99 F et non pas 170, sinon c'est du vol pur et simple). La situation est complexe, car la demande est forte, l'offre incomplète tant du côté des importateurs que des officiels (Bandaï et AB, avec leurs Carddass et leurs jouets).

Quant aux CD «français», ne les voit-on pas déjà pointer leur nez avec les CD de AK Vidéo et de Kaze ?



Dessin de Perrine Rogier

Salut Animeland ! Si je vous écris aujourd'hui c'est pour vous féliciter d'avoir défendu depuis longtemps l'animation japonaise. Mais avez-vous mesuré certaines conséquences inhérentes à l'élargissement de votre lectorat ? En particulier une qui me tient à cœur : l'Anime Grand Prix Français.

En effet ce classement annuel permet d'avoir un aperçu général du goût de vos lecteurs. Or ces mêmes lecteurs ne sont-ils pas des passionnés d'animation japonaise ? Je ne dis pas que vous avez perdu le feu de la passion en sortant en kiosque, surtout pas, mais — et je pense que vous voyez où je veux en venir — le fait d'élargir votre lectorat va le scinder en deux camps : l'ancienne génération (époque fanzine) et la nouvelle génération (époque magazine). Il est clair que la nouvelle ne ressemble pas à l'ancienne du fait que tout lui a été facilité pour entrer dans la japanimation : traductions en français, vastes circuits de distribution et maintenant presse professionnelle (vous en l'occurence !). Tout cela pour en venir au fait que l'Anime Grand Prix français 96 risque de réserver quelques surprises (et sûrement pas que des bonnes !). À votre avis, vers quels DA les nouveaux lecteurs vont-ils orienter leurs choix ? Vers ceux qu'ils ont vus, donc ceux sortis en version française, non ?

Je me rappelle des commentaires sur les AGPF précédents : Takahata ignoré, l'influence (déjà) des sorties cinéma et vidéo... A quoi vont donc ressembler ceux des futurs AGPF, car on risque de voir, entre autres la chute du *Tombeau des Lucioles*, de *Laputa*, du *Continent du Vent* (voire leur disparition), la montée des films de *DBZ* et *Sailormoon*, l'arrivée des *Shin Angel*, etc.

Place donc aux goûts du grand public et exit ceux peut-être plus raisonnés des "accros". Malgré tout, j'espère me tromper mais il est vrai qu'il est ardu de faire coexister les mots "passion" et "grand public", surtout en japanimation (les ventes d'*Urotsukidôji* étant là pour le prouver), non ?

Qui vivra verra. Sayonara,

Hi No Washi

Cher lecteur, il faut choisir : soit on impose son point de vue à la masse, soit on lui demande son avis, on l'interroge sur ce qu'elle connaît et apprécie de l'animation. Nous avons

choisi d'interroger nos lecteurs, pas de leur imposer des titres d'œuvres qui peuvent certes être considérées à maints égards meilleures que les titres commerciaux qui obtiennent bien souvent l'aval du public.

De plus l'intérêt de l'Anime Grand Prix n'est pas de confirmer qu'une œuvre est meilleure qu'une autre. Si certaines personnes ne connaissent ou n'apprécient pas l'œuvre de Takahata, ma foi rien ne les oblige à la découvrir et à l'aimer. Il faut savoir être tolérant et reconnaître que certains médias (la télévision) l'emporteront toujours sur certains supports de diffusion (le cinéma). Et pour finir, que le choix du public se porte plus sur DBZ *plutôt que sur* Porco Rosso *n'influe pas sur la qualité des titres sus-cités.*

Salut Animeland ! Merci pour la portion régulière de rêves et de souvenirs que vous apportez à ma caboche un peu trop remplie (trop remplie car je prépare CAPES et agrégation en Histoire !). De rêves tout d'abord, car je considère votre publication comme "La Meilleure" de toutes celles traitant de *manga* et de japanimation. vos articles sont toujours très détaillés et les "historiques" des séries fort bien réalisés. Des souvenirs car je suis parmi les "vieux" qui s'intéressent à ce qui nous vient du Pays du Soleil Levant en matière de DA. Je suis né peu avant l'arrivée du DAN sur les écrans français. Aussi retrouver ces bons vieux *Goldorak, Albator, Capitaine Flam* me fait énormément plaisir. De même mes "années collège" furent rythmées par les diffusions de *Ken*, des *Chevaliers du Zodiaque*... Enfin j'aime tout autant les actuels : *City Hunter* et *Dragon Ball* (plus les DB que les DBZ). Tout cela pour faire taire les imbéciles des deux bords : les "anciens" qui trouvent que les DAN actuels sont de la "drouille" et les "jeunes" qui méprisent nos vieilles séries. Si on est suffisamment intelligent on peut bien trouver du plaisir dans les deux!

En fait ce faux problème d'opposition entre "générations" de fans est aussi stérile que celui qui opposerait les actuels lecteurs de la BD US version "Image" aux anciens lecteurs des revues "Marvel-Lug" des années 70-80. Dans les deux cas le dessin et les techniques ont beaucoup évolué.

Pour finir, mon avis sur les polémique du "phénomène *manga*". A mon avis il faut profiter un maximum de tous les produits (BD, K7 vidéo, "goods") qui sont enfin disponibles en grand nombre pour le plaisir de tous. Quant à tous les "pseudos" psychologues, journalistes et autres "attardés du bocal" qui déblatèrent sans discontinuer sur la "japoniaiserie", sur "l'invasion nippone" etc. Laissons les pondre leurs reportages et articles d'ignorants. Pour se faire une idée objective sur le DAN et le "phénomène *manga*", une seule solution : acheter AnimeLand ! Merci et salut !

Stéphane Bernollin

Merci pour les compliments. Le "conflit des générations" est en effet un faux problème. Cela ne fait que prouver que dans le manga *et le DAN il y en a pour tous les goûts. Les tendances sont différentes mais finalement tout le monde s'y retrouve. Il est simplement regrettable que se développe au sein même des fans un malaise entre les plus vieux qui ont connu la période de vaches maigres, et les plus jeunes qui profitent finalement de l'expérience et des efforts de leurs aînés. Au lieu de se féliciter d'avoir au moins permis au plus grand nombre de découvrir les* manga, *et de voir fleurir de plus en plus de titres traduits dans la langue de Molière, il semble que pour certains l'élitisme soit de mise.*

Pour le reste laisser dire n'est pas non plus une solution, c'est pourquoi nous avons créé AnimeLand il y a déjà plus de cinq ans.

Salut à toute l'équipe d'Animeland. J'aimerais pousser un petit coup de gueule contre ceux qui se plaignent que les gens ne connaissent pas la différence entre un *manga* et une OAV.

Si on en vient à accuser tous ceux qui ont le malheur d'écorcher le mot "*manga*", où va-t-on? Nous allons entrer dans une ère de chaos où les émissaires de la mort pourront boire notre sang à leur guise... Euh, pardon, je m'égare quelque peu ! Arrêtons donc de nous dire que tous ceux qui n'aiment pas les DAN et les *manga* ne comprennent rien à rien et qu'ils ne sont que des cons !

Pour être respecté il faut avoir soi-même de l'ouverture d'esprit. On ne peut pas vouloir que tout le monde partage notre passion. (...)

Pour finir (comment ça, ouf !?) je ferai remarquer un phénomène appréciable (à mes yeux) que l'on peut observer dans le supermarché le plus proche (peut-être seulement chez moi... mais c'est toujours ça !) : les *manga* ont changé de rayon. Ils sont passés de la catégorie littérature enfantine au rayon des BD. On a quand même gagné un peu dans la compréhension. Nous sommes maintenant de grands enfants.

Gros bisous lunaires

Manna

S'il n'est pas conseillé de prendre tous ceux qui confondent manga *et DAN pour des imbéciles, il serait bon d'appeler un chat un chat. On ne peut pas en vouloir à ceux qui ne connaissent rien au départ, mais c'est à nous aussi de les renseigner, à eux d'apprendre. C'est à force de laisser faire les inconscients, les incompétents qu'on arrive à la situation que nous vivons actuellement : des médias mal informés et qui informent mal un public qui se veut imperméable au dessin animé japonais. Confondre Bande Dessinée et Dessin Animé n'est pas nouveau, il n'en reste pas moins détestable de tout mettre dans le même panier. À nous d'être plus intelligent que nos détracteurs.*

Youli



Dessin de Yang Pong

WHAT'S UP DOC ?
— LES NEWS —

WHAT'S UP DOC ? AU JAPON

Comme chaque mois, **What's Up Doc** *vous informe sur la fraîche au Japon et en France. Beaucoup de news "import" cette fois-ci à cause des vacances qui font tourner notre actualité nationale au ralenti.*

Rubrique réalisée par Doc' Olivier et Doc' Pierre

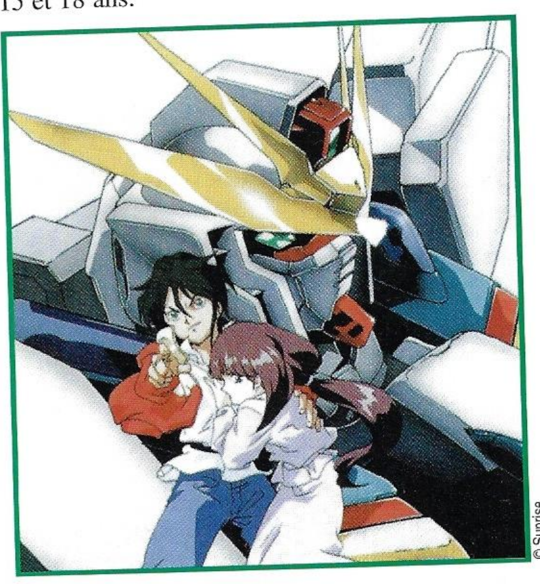
Dragon Ball GT


© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

TV Son Gokû, Pan et Trunks poursuivent leurs aventures de planète en planète à la recherche des boules de cristal. Aux dernières nouvelles, il semblerait que vers l'épisode 12, un véritable ennemi "durable" apparaisse. Durable car jusqu'à présent, nos amis n'ont eu à affronter que de petits vilains dans de petites histoires qui ne s'étalaient que sur un ou deux épisodes. Ce nouveau méchant serait lui aussi à la recherche des boules légendaires. Qui est-il donc ? Avant d'espérer l'apprendre, la petite Pan devra déjà libérer Gokû et Trunks qui ont été capturés par un étrange robot.

Gundam X

TV A peine *Gundam W* achevé, voici déjà venir une nouvelle série : *Kidô shin seiki Gundam X*. Toujours conçu par les même auteurs, même si l'équipe de réalisation change, le nouveau robot Gundam de cette histoire est un modèle qui fonctionne à l'énergie lunaire (à quand *Sailor Gundam* ?). Heureusement, les trois héros semblent être un peu plus âgés que ceux de la série précédente, puisqu'ils ont entre 15 et 18 ans.


© Sunrise

Sailor Moon Sailor Stars

TV Après quelques épisodes de mise en place, les protagonistes de cette cinquième série entrent en scène. La nouvelle ennemie à combattre s'appelle Iron-Mouse, et s'attaque aux humains avec ses trois chevaliers (dont un qui s'appelle Seiya !). Néanmoins, on notera l'apparition de trois personnages étranges : Sailor Star Fighter, Sailor Star Maker et Sailor Star Sailor. Quel est leur rôle ? Amis ou ennemis ? Et pourquoi ce nom de "Sailor" ? Sont-ils réellement des gardiens de la lune ? Voici les questions que se posent pour l'instant Usagi / Bunny et ses amies...

© N. Takeuchi / Kodansha / Toei Animation

VS Knight Lamune & 40 Fire


© Ashi Production

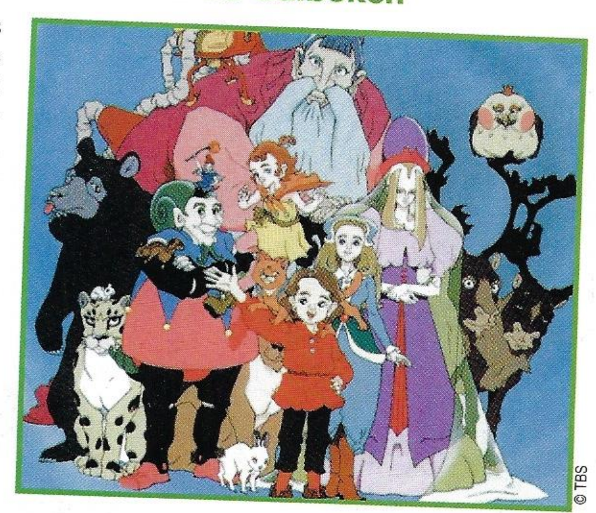
TV *Lamune & 40* est une série humoristique bien connue des Japonais car elle avait déjà fait l'objet d'une série TV et d'OAV. Il était même question qu'un jour elle passe sur TF1... Bref, revoici de nouvelles aventures pour de nouveaux héros tout beaux, tout neufs ! On réveille un démon endormi, on nomme un jeune garçon réincarnation de l'ancien héros et c'est reparti pour une série 100 % délire et très colorée ! A noter que comme dans la série *Bakuretsu Hunter*, les personnages ont des noms de gourmandises comme Cacao, Café au lait, Parfait, Cidre...

Yûsha shirei Daguon


© Sunrise

TV Chaque année, Sunrise produit une série TV mettant en scène de beaux et grands robots qui seront évidemment vendus sous toutes les formes en jouets et maquettes... Ainsi est né *Daguon*, où pour la première fois le pilote possède à la fois une armure (genre *Bioman*) et un robot ! Et malgré ça, il ressent la douleur lorsqu'il est blessé, le pauvre !

Shônen Santa no daibôken


© TBS

TV "Les grandes aventures du jeune Santa Claus" ! Quelle idée de diffuser une telle série en plein été ! C'est l'histoire de la jeunesse du Père Noël, basée sur un roman de l'auteur du *Magicien d'Oz*. Une série qui comptera 24 épisodes et qu'aurait pu produire Nippon Animation, mais qui sort tout droit du Studio Dean (*Ranma 1/2*), avec un scénario écrit par Takao Koyama (*Saint Seiya, Dragon Ball*), et dessiné par Yasuhiro Nakura (*Crocus, Les Moomins*).

Mizuiro jidai

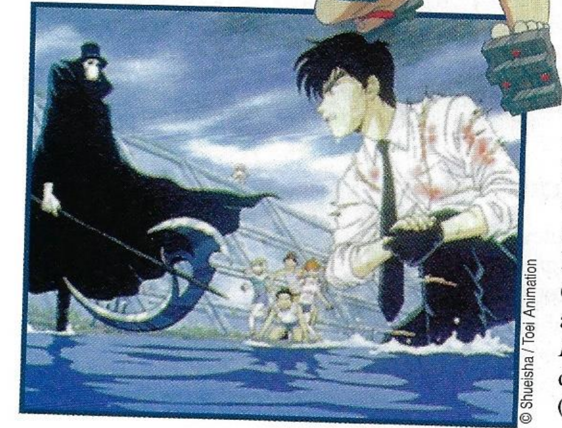
© Shogakukan / NAS

TV Tiré d'un *shôjo manga* (*manga* pour jeunes filles), *Mizuiro jidai* (*L'âge bleu*) est une comédie sentimentale qui raconte la vie et le passage de l'enfance à l'adolescence d'un groupe d'écoliers. Les héros en sont une fillette qui veut devenir dessinatrice et un garçon plutôt sportif. Tous deux ont leurs petits soucis avec les amis, les examens, les profs... Comme quoi, un dessin animé de *Premier Baiser* ou *Hélène et les garçons*, c'est possible !

Tôei Anime Fair

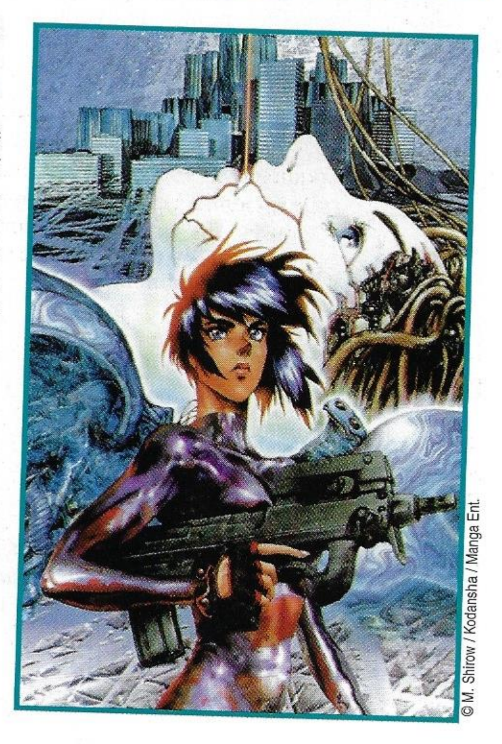
© Toei Animation

CINÉ Pour la première fois depuis 1987, le Tôei Anime Fair qui propose chaque été trois films tirés de séries TV de Tôei Animation n'aura pas de *Dragon Ball* dans son programme. Pourtant, ils auraient pu en dédier un à *Dragon Ball GT*, mais non ! Ce sont les deux nouvelles productions, *Gegege no Kitarô* (*remake* d'une vieille série très connue au Japon) et *Nubé* (l'histoire d'un professeur doté d'une main de démon) qui ont été choisies pour être portées à l'écran. Une preuve supplémentaire que l'époque *DBZ* est bel est bien révolueau Japon.

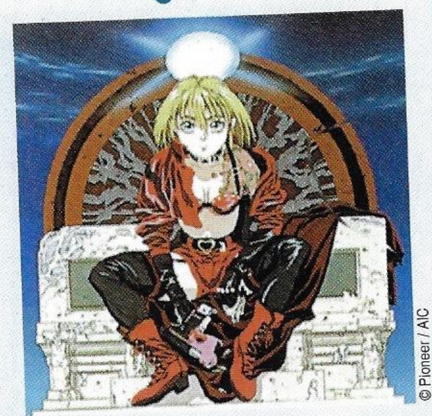

© Shueisha / Toei Animation

Ghost in the shell en vidéo

VIDÉO Étant donné que le film n'est pas prêt de sortir en vidéo en France, certains seront peut-être heureux de se contenter d'une version étrangère. Sachez déjà que la cassette anglaise est disponible en PAL. Mais le must, c'est ce petit *box* qui sortira le 25 juillet au Japon. On y trouvera le film en bilingue (japonais et anglais) suivi d'un *making of* de 30 minutes. Si le film est en CLV, le *making of* sera en revanche en CAV (on peut faire des arrêts sur image). Le tout en *Dolby Surround* pour un prix de 14.800 yens quand même (800 F, prix Japon !).


© M. Shirow / Kodansha / Manga Ent.

Armitage III : Le film


© Pioneer / AIC

VIDÉO Ce film d'*Armitage* était sorti en même temps que le film de *Tenchi Muyo*. En fait, il s'agit tout bêtement d'un simple montage des 4 OAV (bien connues chez nous), à l'inverse de *Tenchi Muyo* qui raconte une histoire complètement inédite. De ce fait, *Armitage III* vient déjà de sortir en *Laser Disc*.

Plus original, une version anglaise a été réalisée avec pour la voix d'Armitage, Elizabeth Berkley (*Sauvés par le gong, Show Girls*) et pour celle de Ross, Kiefer Sutherland (*Young Guns, L'expérience Interdite*).

Film de Sailor Moon Super S

VIDÉO En décembre dernier sortait au cinéma le troisième film de *Sailor Moon*. Le voici qui sort en vidéo et *Laser Disc* le 21 juillet. Comme les précédents, il dure environ une heure, et il est enregistré en multi-audio (ce qui signifie que vous pouvez écouter les musiques du film toutes seules sur une piste séparée). Quant à l'histoire, elle met en scène neuf guerrières (Sailor Moon, Mars, Mercure, Jupiter, Venus, Chibi-Moon, Pluton, Neptune et Uranus) qui doivent faire face à un joueur de flûte qui a capturé tous les enfants de la ville.

A noter que sortira le 9 août le film spécial dédié à Ami / Molly.


© N. Takeuchi / Kodansha / Toei Animation

Memories

VIDÉO Le 25 juin, le nouveau film de Katsuhiro Ôtomo (*Akira*) regroupant trois sketches réalisés par trois équipes différentes, sortait en vidéo cassette NTSC. Malheureusement, il faudra attendre le 25 octobre pour avoir la même chose en *Laser Disc*. D'une durée de 115 minutes, il coûtera lui aussi la bagatelle de 14.800 yens !

© Monkey Punch / TMS / Toho

L'intégrale de Ghibli

VIDÉO Le rêve... une LD-Box rassemblant l'intégrale des films du Studio Ghibli. Ça existe ! Plus de 1.000 minutes sur 13 LD (en CLV malheureusement) pour un total de 12 films. Au programme, les 5 Miyazaki (*Nausicaä, Laputa, Totoro, Kiki, Porco Rosso*), les 3 Takahata (*Le tombeau des lucioles, Omohide Poroporo, Pompoko*), le téléfilm *Umi ga kikoeru*, le film de l'année dernière *Mimi o sumaseba*, les petits clips qu'avait réalisé Miyazaki pour l'anniversaire de la chaîne NTV et enfin, cerise sur le gâteau, le fabuleux clip *On your Mark* qui englobe en 6 minutes 30 le budget d'un film entier (évidemment trouvable nulle part ailleurs). Pour combien tout ça ? Oh... juste 120.000 yens (6.000 F). Disponible le 1er août si vous l'avez réservé !

Lupin en anglais

VIDÉO Du *Lupin* toujours du *Lupin*, encore du *Lupin* ! Les japonais ne cessent de rééditer ce grand classique (plus connu chez nous sous le nom de *Edgar détective cambrioleur*). Voilà que ressortent au Japon, deux des plus grands films : *Les clones de Mamo* et *Le Château de Cagliostro*, dans une LD-*Box* en langue anglaise ! Pourquoi pas...

Harlock Box


© L. Matsumoto / Toei Animation

VIDÉO Autre bonne nouvelle pour les fans d'*Harlock / Albator*. Après la sortie de deux demi-box de la série *Albator 84*, voici venir la toute première, également en deux parties, pour un total de 42 épisodes. La première demi-*box* sort le 21 juillet et la seconde en octobre. Prix à l'unité : environ 28.000 yens (1.500 F) pour les 22 premiers épisodes en 6 LD.

Clamp in wonderland

VIDÉO Ce petit film de 7 minutes est en fait un long clip parodiant les plus célèbres héros des *manga* de Clamp. *Magic Knight Ray-Earth, Tôkyô Babylon, RG Veda, Miyuki-chan* et bien sûr *X*, ils sont tous réunis dans ce petit dessin animé dessiné par la talentueuse Kumiko Takahashi (*Tôkyô Babylon, Shin Kujaku-Oh, Mermaid's scar*). Jusqu'à présent uniquement disponible en vidéo cassette, il sort sur un mini *Laser Disc* vendu tout de même 3.500 yens (200 F). Mais les fans de Clamp ne s'en passeront pas, c'est sûr...


© Clamp / Madhouse / Bandai Visual

Tôei TV Anime Shudaika Taizenshû



© Toei Animation

VIDÉO Tôei Animation vient d'avoir une idée géniale : sortir en *Laser Disc* une compilation de tous les génériques de ses dessins animés. Et je peux vous dire qu'il y en a ! Le premier volume dure deux heures et contient absolument tous ceux des séries TV produites entre 1963 et 1975. Les premiers génériques sont donc très vieux, en noir et blanc parfois même. On y trouve par exemple *Cutey Honey / Cherry Miel, Mako, Nolan, Tiger Mask, Meg* pour finir avec *Mazinger Z* et... *Grendizer / Goldorak* (avec les seconds génériques de début et de fin quasiment jamais passés en France). A vrai dire, à peine 10 % est connu en France, mais déjà vient de sortir le volume 2 qui concerne la période de 1976 à 1982. On devrait y trouver *Albator, Albator 84* (qui date de 1982), *Candy, Lydie, Sandy Jonquille, Galaxy Express 999, Capitaine Flam, Lalabel, Dr Slump, King Arthur*... Un véritable collector !

Maze

VIDÉO Satoru Akahori, célèbre scénariste de *Campus Gardless, Video Girl Aï, Final Fantasy, Villgust, Lamune & 40*... est l'auteur de cette série pas triste en deux OAV de 30 minutes.



© Kadokawa

Maze, le héros de l'histoire, est un peu comme Ranma Saotome, moitié garçon et moitié fille, sauf que lui se transforme en garçon la nuit et en fille le jour. Dans un monde à l'ambiance un peu médiévale, il se balade avec son chevalier servant Lepia et son amie Miru. Pour le reste on vous laisse imaginer toutes les situations délirantes ou gênantes qu'il va vivre, sachant que la série est un peu plus poussée que *Ranma 1/2* dans les scènes de bains entre autres !

OAV ?

OAV signifie "Original Animation Vidéo". Il s'agit de dessins animés inédits, réservés exclusivement à la vente en vidéo-cassette ou en *Laser Disc*, à l'inverse des séries TV ou des films qui sont diffusés d'abord à la télévision ou au cinéma avant de sortir éventuellement en vidéo.



© Sega / Amuse Video



Landlock

VIDÉO Un retour par la petite porte de Masamune Shirow (*Appleseed, Ghost in the shell*) dans le monde du dessin animé. *Landlock* n'est pas un *manga* à la base, mais un jeu vidéo sur Saturn dont Shirow avait créé les personnages et l'univers. Comme c'est la mode actuellement, le jeu devient un dessin animé en deux OAV de 50 minutes. Si les personnages ont bien le "*look* Shirow", on est quand même assez loin de ce qu'il fait habituellement. L'histoire met en scène Ruda, un jeune garçon vivant tranquillement dans un village de campagne. Sa rencontre avec Agahari, jeune fille étrange, le mènera à prendre la route à la recherche de la clé qui donne la puissance du vent afin d'affronter l'armée de Zoroas qui terrorise le pays.



© Sega / Amuse Video

Blackjack 6

© Tezuka Production

VIDÉO En attendant le film prévu en septembre, et après la sortie d'une autre adaptation *live*, voici une sixième histoire du médecin créé par Osamu Tezuka dans un scénario basé sur une vieille légende japonaise. En rendant visite à son vieil ami Saburô qui habite dans un endroit reculé du Japon, Blackjack rencontre un homme habillé en samourai. Il s'agit d'un ancêtre de Saburô qui hante les lieux. En effet, il fut maudit car il n'a pas réussi jadis à protéger une princesse dont il avait la garde. Blackjack soignerait-il maintenant les esprits ?

Tôshinden

VIDÉO Jeux vidéo et dessins animés font bon ménage actuellement au Japon. C'est donc sans grande surprise que nous apprenions il y a quelques mois le projet d'adaptation du fameux jeu de baston *Tôshinden* en deux OAV de 30 minutes. La première vient de sortir. Un dessin qui s'éloigne un peu du *character design* original, signé Kazuto Nakazawa, *designer* de *Landlock, El Hazard* et... *Fatal Fury 3,* on y arrive ! Devinez qui réalise ? Masami Ohbari, à qui on doit la direction des *Fatal Fury*. Résultat, des personnages très stylés ! Quant au scénario, il s'agit tout simplement d'un grand tournoi qui mettra en scène tous les personnages du jeu. Classique !

© Takara



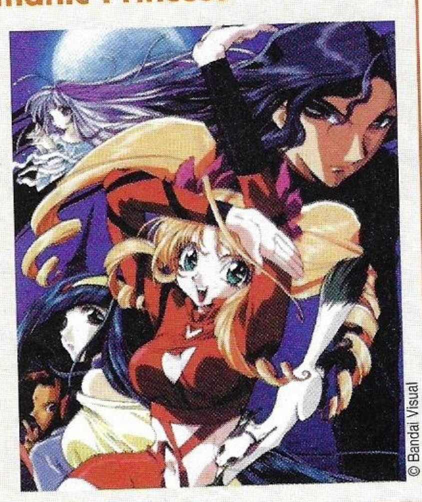
© Takara



© Takara

Shamanic Princess

VIDÉO Cette série en deux OAV de 30 minutes est dessinée par Atsuko Ishida (*Ray-Earth, Might-Gain*) et ça se voit (surtout dans les yeux et les nez des personnages). Une histoire bien classique avec une jeune fille à la recherche d'un sceptre magique dérobé dans le monde de Guardian World...



© Bandai Visual

Mahôtsukai Tai

VIDÉO Imaginez un club de petites sorcières vivant tranquillement au Pays Céleste. Imaginez qu'on les envoie faire un petit séjour sur Terre et qu'elles se mêlent aux humains tout en gardant chapeaux pointus, balais et baguettes magiques ! Voici l'histoire de *Mahôtsukai Tai* (*Tai la magicienne*) qui sera composée de six OAV et produite par Triangle Staff. Un *remake* de *Sally la petite sorcière,* en un peu mieux dessiné et un peu plus coquin ! La série est dessinée par Ikuko Itô et réalisée par Jun-ichi Satô, en gros, le duo qui a dirigé *Sailor Moon S* et *Super S* !



© Bandai Visual

Slayers Special



© Marubeni / Kadokawa

VIDÉO *Slayers* revient décidément en force cette année. Outre la nouvelle série TV *Slayers Next*, le second film *Slayers Return* qui sortira en août, voici venir trois OAV de 30 minutes chacune. La jeune sorcière Lina Inverse aura la joie de retrouver sa camarade Narga aux formes plus qu'avantageuses dont nous avions fait la connaissance dans le premier film. Toutes deux devront affronter un monstre nommé Kimera.

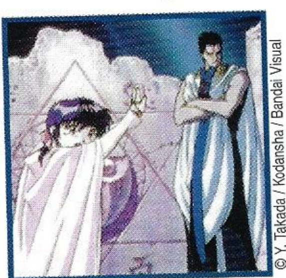
Golden Boy 6

VIDÉO Alors que la série arrive en France chez Kaze, sort déjà au Japon le sixième et dernier volume. Kintarô veut devenir animateur de dessin animé. Non seulement on retrouve tous les personnages qui sont apparus dans les cinq premiers épisodes, mais en plus, c'est aussi une caricature du milieu de l'animation japonaise avec une multitude de clin d'œils et d'allusions que nous, pauvres français, aurons bien du mal à déceler.



© T. Egawa / Shueisha / KSS

3 x 3 Eyes



© Y. Takada / Kodansha / Bandai Visual

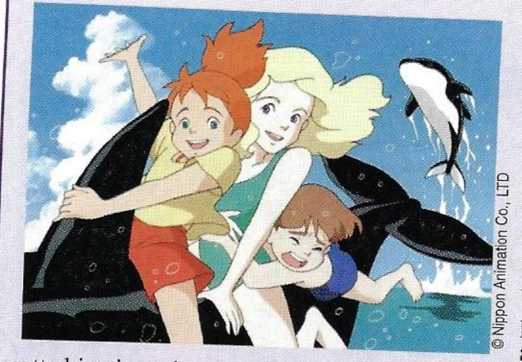
VIDÉO Suite et fin de la nouvelle série d'OAV avec la sortie du troisième volume.

Yakumo doit tout faire pour que Paï recouvre la mémoire. Il se rend au sanctuaire des *sanjiyan* où il devra affronter le grand Bénarès.

WHAT'S UP DOC ? EN FRANCE

Tico *arrive sur TF1 ! Une nouveauté, c'est toujours bon à prendre. Pour le reste, une actualité réduite et AB qui met le paquet sur son nouveau réseau satellite.*

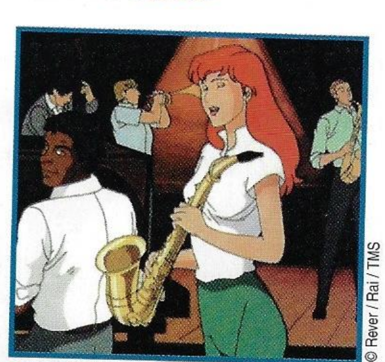
Tico et ses amis


© Nippon Animation Co., LTD

TV Surprise une fois de plus sur TF1 avec l'arrivée de ce dessin animé dont nous vous annoncions la mise en doublage dans l'AL 22. La chaîne a donc choisi de nous le faire découvrir cet été en le programmant chaque matin de semaine vers 9 h 05. *Tico et ses amis* (*Nanatsu no umi no Tico*) est une série de 39 épisodes produite en 1994 par Nippon Animation, les spécialistes des adaptations de romans classiques (bien que cette histoire soit une création originale). Un dessin animé tout public, dans un style toujours gentil et mignon. Tico est un gros orque, ami de Nanami petite fille qui parcourt les mers en compagnie de son père Scott (qui est chercheur), d'Alphonzo le propriétaire et pilote du bateau le Peperonchino, et de Cheryl Melville une jeune femme distinguée à la recherche d'aventure qui a décidé de squatter le navire, accompagnée de son majordome.

En cette période faible en nouveautés, on ne va pas se plaindre, cependant il n'aurait pas été idiot de commencer par nous montrer la suite et fin de *Petite bonne femme*, non ?

France 3 a le blues


© Rever / Rai / TMS

TV Les Minikeums animent les vacances tout l'été chaque matin. Beaucoup de dessins animés au programme, essentiellement destinés aux plus petits. On retiendra tout de même l'arrivée de *Reporter Blues* vers 9 h 55 à partir du 2 août. La série avait déjà été diffusée sur Canal Plus et TF1. il s'agit d'une coproduction italo-japonaise racontant les aventures d'une journaliste dans les années 20 à Paris.

Montana Jones

TV Nouveauté sur Canal en codé tous les soirs de semaine en ce début juillet. *Montana Jones* est une coproduction italienne et japonaise entre Marco Pagot (créateur de *Caliméro, Sherlock Holmes, Reporter Blues...*) et NHK. Réalisée par Tetsuo Imazawa (*Coo, Transformers*), il s'agit d'un gentil mélange entre *Indiana Jones* et *Le Tour du monde en 80 jours* ! La série repassera le matin en août sur Canal et l'année prochaine sur une chaîne de France Télévision.

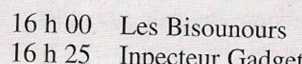

© Rever / NHK

AB Cartoon



© Toei Animation

TV Le satellite est le nouveau cheval de bataille d'AB Productions. Les premières chaînes ont commencé à émettre. Pour capter, il faut un équipement satellite de base, et un décodeur à louer (bientôt disponible). Pour 50 F par mois environ, vous aurez droit à un choix de 5 chaînes (séries, musiques, érotisme, documentaires, dessins animés). Ce qui nous intéresse, c'est principalement AB Cartoon, qui diffuse déjà des dessins animés de 16 h 00 à minuit. Voici le programme actuel. Vous remarquerez qu'il commence sagement pour finir plus costaud à minuit avec *Ken le survivant* ! Côté censure, pas d'obligations du CSA, donc les séries devraient être beaucoup moins coupées que sur TF1 (il restera toujours des censures faites au doublage et irrattrapables).



16 h 00	Les Bisounours
16 h 25	Inpecteur Gadget
16 h 45	Sophie et Virginie
17 h 10	Jayce et les conquérants...
17 h 30	Reporter Blues
17 h 55	Denis la malice
18 h 15	Malicieuse Kiki
18 h 40	Lucile, amour et rock'n roll
19 h 00	Juliette je t'aime
19 h 20	Théo ou la batte...
19 h 40	Olive et Tom
20 h 00	"Modules *manga* inédits"
22 h 00	Lamu
22 h 20	Dragon Ball
22 h 40	Patlabor
23 h 00	Les Chevaliers du Zodiaque
23 h 25	Ken le survivant



© Eiken



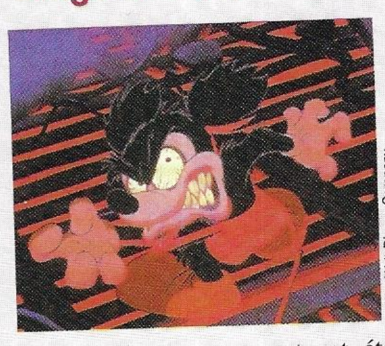
© Kitty Films


© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

Pas de DBZ cet été !

CINÉ On nous avait promis un nouveau film de *Dragon Ball Z* cet été au cinéma. Il devait rassembler les deux films *Le retour de Broly* et *Bio-Broly* encore inédits mais voilà, tout a finalement été annulé au dernier moment. En fait, l'opération est reportée pour le mois d'octobre. De plus, AB Film aurait changé d'avis et compterait finalement sortir plutôt le fameux long métrage de 80 minutes de *Dragon Ball*, celui-là même que les japonais ont pu découvrir en mars dernier. Quant aux films de Broly, jugés un peu trop enfantins, ils n'arriveraient qu'à la fin de l'année, et directement en vidéo, chez Shuriken. Affaire à suivre...

Dingo et Max


© The Walt Disney Company

CINÉ En attendant de découvrir à la fin de l'année *Le Bossu de Notre-Dame*, adapté du roman de Victor Hugo, Walt Disney nous sort cet été *Dingo et Max* qui n'est autre que le *Goofy Movie*. Basé sur la série *La bande à Dingo*, il met en scène notre antihéros qui va tout faire pour que son fils Max puisse passer de bonnes vacances d'été ! Un film distrayant qui est surtout précédé de *Mickey perd la tête*, un court métrage inédit et plutôt bien fait où Mickey se retrouve dans le corps d'un monstre...

Video Girl Aï


© M. Katsura / Shueisha

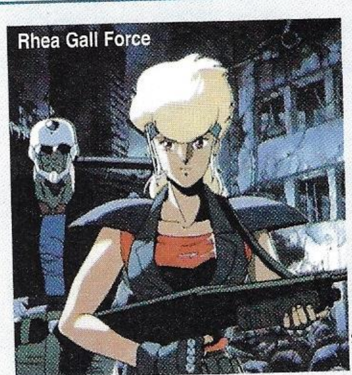
VIDÉO Après une longue attente et un *manga* qui approche de la fin, Tonkam Vidéo nous offre enfin la version animée de ce petit bijou. Une histoire émouvante qui reprend seulement les premiers volumes (ignorant d'ailleurs quelques personnages), une réalisation et des dessins parfaits signés Takayuki Gotô (*Réincarnations, Zillion*) pour une série de 6 épisodes de 30 minutes à voir absolument. La première cassette sera normalement disponible au moment où vous lirez ces lignes, et contiendra les deux premiers en version originale sous-titrée.

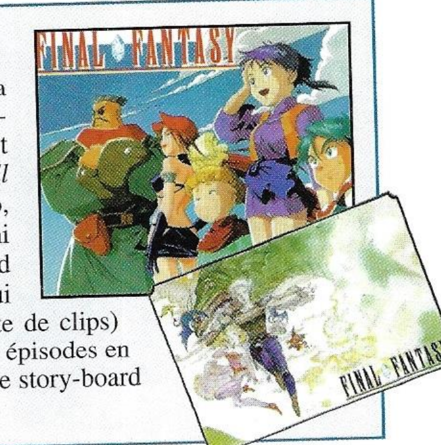
Le tombeau des lucioles


© Studio Ghibli

CINÉ C'est finalement avec une semaine de retard, le 19 juin dernier, qu'est sorti au cinéma *Le tombeau des lucioles*. La première semaine, il réalisait 2.000 entrées pour une sortie très discrète, en version originale sous-titrée, dans une vingtaine de cinéma en France. Isao Takahata, le réalisateur, était venu présenter son film et donner quelques conférences et interview un peu partout. Comme *Porco Rosso*, le film a été très soutenu par une bonne critique unanime. Il devrait bien marcher dans la durée et on le verra surtout dans les salles de cinéma d'art et essais.

Vidéos d'été !


Rhea Gall Force
© AIC



VIDÉO Les dernières nouveautés avant la vague de la rentrée sont quasiment toutes sorties. Vous les trouverez d'ailleurs chroniquées dans la rubrique Péritel. Cet été, très peu de sorties prévues. Signalons *Rhea Gall Force* annoncé très prochainement chez Tonkam Vidéo, un véritable classique de science-fiction signé Ken-ichi Sonoda (*Gunsmith Cats, Bubblegum Crisis*). On attend aussi sous peu *Yohko chasseuse de démon* Vol.4 (qui contiendra en réalité l'OAV 5 car l'OAV 4 était faite de clips) ainsi que le coffret *Final Fantasy* qui contiendra les 4 épisodes en V.O. sous-titrée, une illustration inédite d'Amano et le story-board du premier épisode. Enfin vers la fin du mois de juillet sortira la suite d'*Ushio & Tora*.

Prévisions vidéo pour septembre

Titre		ST/DB	Durée	Éditeur
3 x 3 Eyes	Vol.2	DB	60'	Manga Vidéo
Bubblegum Crisis	Vol.5	ST	40'	Kaze Animation
Cités d'Or	Vol.1	DB	110'	AK Vidéo
Cités d'Or	Vol.2	DB	110'	AK Vidéo
Galaxy Express 999	Film	ST	120'	Kaze Animation
Gall Force, Eternal Story	Vol.2	ST	60'	Tonkam Vidéo
Golden Boy	Vol.2	DB	60'	Kaze Animation
Gunsmith Cats	Vol.1	DB	50'	Kaze Animation
Guyver	9/10	DB	60'	Manga Vidéo
Kishin Heidan	Vol.4	DB	60'	Kaze Animation
L'invincible Nuku-Nuku	Vol.2	ST	60'	AK Vidéo
Lupin / Cagliostro	Film	DB	100'	Manga Vidéo
Macross II	Vol.3	DB	60'	Kaze Animation
Macross Plus	Vol.2	DB	60'	Manga Vidéo
Magical Twilight	Vol.3	DB	30'	EVA
Réincarnations	Vol.2	ST	60'	AK Vidéo
Tenchi Muyo	Vol.4	DB	60'	Kaze Animation
Urotsukidôji III	Vol.3	DB	30'	EVA

ST : Version Sous-Titrée / **DB** : Version Doublée


© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

DBZ : le film en vidéo

VIDÉO Mais oui, il s'agit bien du film sorti l'année dernière au cinéma. Il arrive enfin en cassette chez Shuriken Vidéo. La cassette contient bien les deux films, *Tapion* et *Janemba*, en version française avec les génériques originaux. Précisons quand même que pour l'instant, il n'est disponible qu'à la location, et qu'il ne sortira à la vente qu'en octobre.

Akira réédité

VIDÉO TF1 Vidéo a décidé de rééditer le *Laser Disc* PAL en version française d'*Akira*. Présenté exactement comme avant, il sera à nouveau disponible un peu partout à un prix promotionnel intéressant.

Anime Grand Prix Français '96

Ce grand sondage va nous permettre de récompenser vos dessins animés préférés ! Si vous n'avez pas encore voté avec le bulletin du n°23, il ne vous reste plus beaucoup de temps pour voter, car vous n'avez plus que **jusqu'au 31 juillet** pour envoyer votre bulletin de participation... Vous êtes vivement encouragés à photocopier ou recopier ce bulletin pour faire voter un maximum de vos amis, mais **surtout, n'inscrivez qu'un seul choix par catégorie !**

A - Meilleure série TV

Votre meilleure série TV parmi toutes celles que vous avez pu voir en France. N'oubliez pas tout de même qu'il existe quelques bonnes séries américaines ou européennes (mais si, voyons) qui méritent de figurer dans ce classement.

➜ ....

B - Meilleur film d'animation cinéma

Cette année, nous séparons films et OAV, suite à votre demande. Qu'ils soient sortis au cinéma ou simplement en vidéo, de Disney à Miyazaki en passant par Astérix, choissez votre film, un long-métrage d'animation, culte. Une seule condition, qu'il soit sorti en France (sous-titré ou doublé).

➜ ....

C - Meilleure OAV

OAV signifie Original Animation Vidéo. Il s'agit de dessins animés réalisés uniquement pour la vidéo (à l'inverse des séries TV ou des films cinéma). Comme pour les films et les séries, ils faut qu'ils soient sortis en France (sous-titré ou doublé).

➜ ....

D - Meilleur espoir

Une nouvelle catégorie ! Dites-nous quel dessin animé encore inédit en France, vous aimeriez voir traduit (série TV, film ou OAV confondus).

➜ ....

E - Meilleur personnage féminin

Je crois que c'est clair ! Précisez bien de quel dessin animé il est extrait.

➜ ....

F - Meilleur personnage masculin

Idem.

➜ ....

G - Meilleur générique ou chanson

Vous pouvez voter aussi bien pour des génériques français qu'étrangers. Si vous ne connaissez pas le titre, précisez si c'est un générique de début ou de fin.

➜ ....

H - Meilleure voix française

Si vous ne savez pas le nom du doubleur, peu importe, indiquez juste le nom du personnage qu'elle interprète et le dessin animé.

➜ ....

Envoyez ce coupon impérativement **avant le 31 juillet** à :
AnimeLand / Anime Grand Prix Français '96
14 cité Griset • 75011 PARIS

Vous pouvez aussi voter sur Minitel grâce au **3615 TOON**, en rubrique **AnimeLand**.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

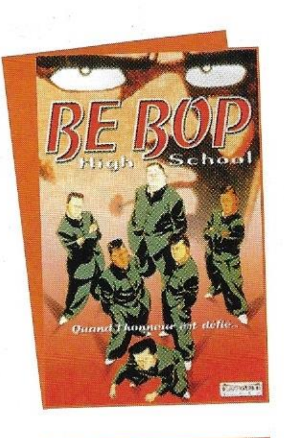
Pays : ....

Age : .... Sexe : ❑ Masculin ❑ Féminin Profession / Etudes : ....

PÉRITEL
LA RUBRIQUE VIDÉO

Malgré les vacances, les sorties vidéo restent importantes. A noter la sortie (enfin !) de quelques titres non japonais. Voici de quoi vous distraire cet été en attendant une trop rapide rentrée qui, elle aussi, s'annonce déjà très chargée.

Par Seb et Youli « the Survivors »



Genre : **Bagarre**
Histoire : ★★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★

Be-Bop High School
(50 min / Doublé / Katsumi Vidéo)


© Toei Company

Aah, la rudesse des gangs étudiants japonais... Thème de nombreux *manga* et dessins animés, que nous retrouvons ici en les personnes de Hiroshi et Toru, deux gentils loubards. Pour venger leur ami agressé dans une gare, ils vont s'attaquer au gang d'un lycée lointain. Autant vous prévenir tout de suite, les dialogues de cette cassette sont très crus... Même si cela respecte sans doute l'esprit de la version japonaise. La réalisation n'est pas extraordinaire, l'histoire n'est pas fantastique, mais le tout se laissera regarder à condition que vous ne soyez pas choqué outre mesure par les dialogues.

Moonlight
La pierre de lune
(65 min / Doublé / Kaze Shôjo)



Genre : **Fleur bleue**
Histoire : ★★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★


© Shueisha / St. Pierrot / Toho

Le genre *shôjo* regroupe *manga* et dessin animés destinés plus particulièrement aux jeunes filles (pas qu'à elles, mais quand même). Ce genre a aussi ses classiques... Généralement (schématisons intrépidement !), l'héroïne est une jeune fille, placée malgré elle au centre de l'histoire, et entourée de nombreux jolis garçons dont un nombre non négligeable sont amoureux d'elle (ça c'est le poncif). Et (joie !) c'est exactement ce qui arrive ici ! Yumemi, jeune étudiante, se trouve ensorcelée par erreur par la «boucle d'oreille du clair de Lune™». Ses amis étant à leur tour ensorcelés, ils se rendent tous en Allemagne pour en savoir plus, et sur place, apprennent que Yumemi va mourir à courte échéance s'ils ne réussissent pas à briser le maléfice. La réalisation n'est pas exceptionnelle (cela suffit juste, dirons-nous), et le doublage correct mis à part quelques perles (Yumemi, devant une bibliothèque : « C'est dingue autant de livres ! »). Rassurez-vous, on trouve quand même un zeste d'originalité sur la fin ! Mais il faut vraiment aimer le genre...


© Shueisha / St. Pierrot / Toho

Dieu Bénisse Dancougar
(80 min / Doublé Kaze Animation)

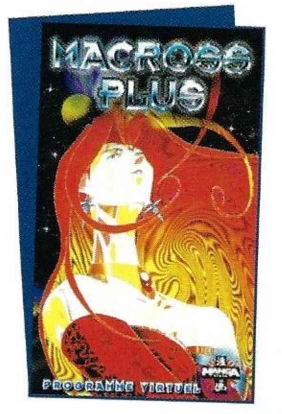


Genre : **Robot raté**
Histoire : ★
Réalisation : ★
V. Française : ★
Intérêt Global : ★

Peut-être vous souvenez-vous de cette série télé dont les premiers épisodes seulement étaient passés sur notre petit écran. Eh bien voici le film ! Celui-ci se passe bien entendu après la série, et nos quatre héros doivent reprendre du service pour faire face à une réapparition de leur ancien ennemi. Bon, ça c'était l'histoire... Le scénario est donc inepte (argh, un virus informatique qui transforme les données en énergie ! Au secours !). De plus, la réalisation navigue entre avanie et abjection — d'habitude, on a au moins les jolis *mecha* d'Ashi Production, mais pas ici... Restent enfin la traduction et le doublage, bâclés (exemple de traduction littérale : « Ton équipe a une grande force ! »). Mention spéciale tout de même pour la voix de Sarah. Que dire de plus, sinon que la conclusion s'impose d'elle-même ? Dommage.


© Ashi Production / Toho

© Ashi Production / Toho



Macross Plus Vol.2

(40 mn / Doublé / Manga Vidéo)



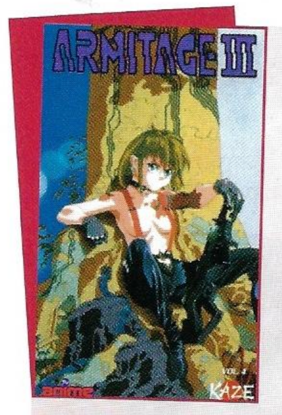
© Big West

© Big West

Le concert de l'idole virtuelle Sharon Apple se déroule sans problème apparent sur Eden... Garudo se voit mis en examen après le crash de Dyson, et le prototype réparé du VF-19 va enfin pouvoir décoller... Mais un imprévu va s'interposer dans le triangle amoureux, un être prêt à tout pour tester les sentiments des deux pilotes envers Myung.

L'OAV du siècle assurément, très mal desservie en français par une adaptation douteuse et un mixage horrible. A se procurer tout de même pour les superbes scènes aériennes, et surtout le concert du début.

Genre : **Space Opera**
Histoire : ★★★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★
Intérêt Global : ★★★★

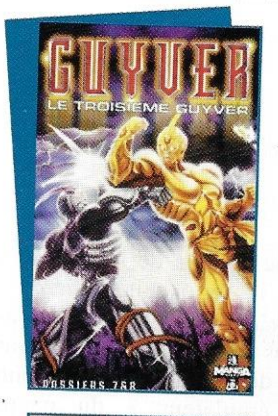


Armitage III Vol. 4

(30 min / Doublé / Kaze Animation)

Suite et fin des aventures futuristes d'Armitage et Ross. Policiers sur Mars, ils enquêtaient sur des meurtres envers des robots de la troisième génération, capables de se reproduire (Armitage étant une «troisième» elle aussi). Après avoir découvert que le meurtrier possédait plusieurs clones de lui-même, lui permettant d'agir en plusieurs endroit en même temps, notre duo en fuite va ici retrouver le créateur des «troisièmes», qui est malheureusement dans un état mental passablement décrépi. Vont-ils pouvoir s'en sortir alors que l'armée se prépare à attaquer la résidence du professeur ? Furieusement inscrit dans la lignée des épisodes précédents, mais toujours avec ce style graphique si bizarre, cet épisode comblera les fans de ce dessin animé.

Genre : **Anticipation**
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★



Guyver Vol. 4

(60 min / Doublé / Manga Vidéo)

Le combat est loin d'être terminé pour Sho, le possesseur de la bio-armure Guyver. L'organisation Chronos a perdu son antenne japonaise, mais cela ne les empêche pas d'envoyer sans relâche de nouveaux émissaires pour capturer ses proches amis. Un mystérieux allié se présentant comme un journaliste (bougrement armé le journaliste...), finira par l'aider à sauver son père des griffes du nouveau chef de Chronos, le docteur Bacult...

Les premiers épisodes étaient déjà mauvais, ici on atteint le summum du mauvais goût. Lassant au possible.

Genre : **Super-Héros raté**
Histoire : ★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★
Intérêt Global : ★

Urusei Yatsura « Un rêve sans fin »

(100 min / Sous-titré / Tonkam Vidéo)



© R. Takahashi / Kitty Film / Toho

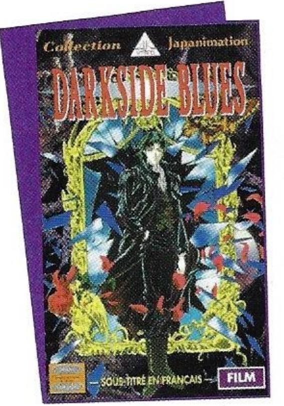
Revoici *Lamu*, l'héroïne extraterrestre dont le monde loufoque avait bercé votre enfance ! Ce film est le deuxième des six ayant vu le jour au Japon. Il ne vient pas du *manga*, en fait c'est sans doute le plus étrange des tous les films de cette série... La participation de Mamoru Oshii (réalisateur de *l'Œuf de l'Ange*, *Patlabor 1 & 2*, *Ghost In The Shell*) y est sans doute pour quelque chose. Au lycée Tomobiki, c'est l'effervescence : on prépare la fête de l'école. Pour les étudiants, ces préparatifs semblent sans fin... Et pour cause : ils ne vont pas tarder à s'apercevoir qu'ils revivent sans cesse la même journée, en l'occurence la veille de l'ouverture des festivités. Qui se cache derrière cette manipulation temporelle ? Que se passe-t-il vraiment ? Qui est le mystérieux Bounthavy ? C'est ce qu'ils vont devoir découvrir... Ce film est très bien réalisé et très drôle. On appréciera dans la traduction les explications sur les légendes japonaises, malgré quelques fautes d'orthographe (notons que *Lamu* est écrit *Lum* — la transcription américaine). A voir sans hésiter.

URUSEI YATSURA
"UN REVE SANS FIN..."

Genre : **Délire onirique**
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★★



© R. Takahashi / Kitty Film / Toho



Darkside Blues

(84 min / Sous-titré / AK Vidéo)





© Akita Shoten / JC Staff / Toho

© Akita Shoten / JC Staff / Toho

Un étrange personnage se faisant appeler Darkside apparaît soudainement dans carrosse volant en plein Shinjuku, un des rares endroits au monde à n'avoir pas été acheté par la puissante famille Hogetsu, qui terrorise la Terre du haut de ses satellites orbitaux. Darkside cherche à amender certaines personnes qu'il rencontre en sondant leurs rêves.

Futur tyrannique et apocalyptique, cyborgs, télékinesistes, voici quelques ingrédients de ce film aussi étrange qu'incompréhensible. Si la trame de l'histoire vous rebute, vous pourrez toujours vous extasier devant l'extrême qualité des dessins et la fluidité de l'animation.

Genre : Carrosse volant
Histoire : ★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★

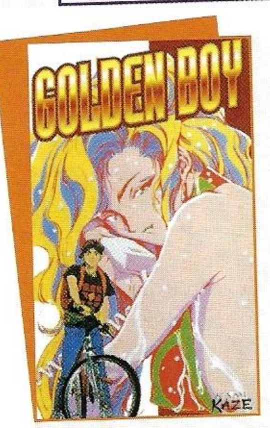


Macross II Vol. 2

(60 min / Doublé Kaze Animation)

Deuxième volume de la décevante suite de la série culte *Macross / Robotech 1re génération.* Cette cassette nous dévoile un peu plus avant la prise de contact d'Ishtar, jeune fille « émulateur » du peuple Marduck, avec la culture terrienne. Mais qui sont les Marduck ? Eh bien, ce sont d'anticonformistes extraterrestres qui visent à envahir la Terre. Mais ils sont malins (eh oui !) : ils se servent des zentradiens peuplant l'univers et utilisent les chansons de leurs émulateurs pour les motiver au combat. Même si Haruhiko Mikimoto est encore présent au dessin des personnages, la qualité d'animation de ces épisodes est toujours aussi moyenne. Le doublage est passable lui aussi.

Genre : Space opéra
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★
Intérêt Global : ★★



Golden Boy Vol. 1

(60 min / Doublé / Kaze Animation)



© T. Egawa / Shueisha / KSS

Un étudiant décide de parcourir le Japon à vélo pour se former à l'école de la vie. Ses premières expériences le conduiront dans une entreprise dirigée par une jeune femme aussi autoritaire qu'affriolante, puis à devenir le jouet préféré d'une fille-à-papa.

Mi-humoristique, mi-coquine, cette OAV adaptée d'un *manga* de Tatsuya Egawa est rafraîchissante. Une très bonne adaptation française pour une réalisation de qualité (voir article plus loin dans ce même numéro).

Genre : Humour
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★★



Salamander

(55 mn / Sous-titré / Tonkam Vidéo)

© Konami / Toho

Peut-être connaissez-vous les jeux *Gradius* et *Salamander*, jeux de tir ayant sévi sur consoles. Voici l'adaptation du second en dessin animé. Généralement, les adaptations de jeux vidéo en *anime* sont assez moyennes (quand ce n'est pas épileptiques !)... C'est le cas ici (pas étonnant pour ce type de jeu me direz-vous). On sent que les auteurs étaient entravés par le carcan de l'histoire originelle : le prince d'une planète brise par caprice des sceaux millénaires, provoquant l'apparition impromptue de contemptibles ennemis. Heureusement arrivent à la rescousse les héros de *Gradius*... Cependant, au niveau de la réalisation, il faut tout de même noter les beaux dessins de Haruhiko Mikimoto (*Macross*, *Orguss 02*...). Vous serez aussi étonnés par les thèmes musicaux des phases d'action, on sent bien qu'elles proviennent du jeu vidéo... Vous l'aurez compris, il faut vraiment avoir aimé le jeu vidéo (ou bien être un fan de Mikimoto) pour apprécier cette cassette.

Genre : Shoot'em up
Histoire : ★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★



Monster City

(80 min / Doublé / Manga Vidéo)

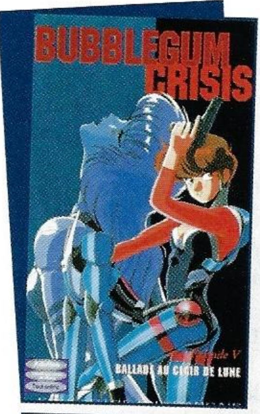




Le quartier de Shinjuku à Tôkyô a subi un terrible tremblement de terre, connu sous le nom de « secousse du démon™ ». Depuis, cet endroit a vu disparaître ses habitants, peu à peu remplacés par d'étranges créatures démoniaques dirigées par un homme dont le but est de réveiller les démons (le fol !). Un jeune homme et une jeune fille seront les seuls obstacles à sa soif de puissance....

Genre : Fantastique
Histoire : ★★
Réalisation : ★★★★
V. Française : ★★
Intérêt Global : ★★★★

Une OAV de la qualité d'un film, une ambiance terrifiante signée de main de maître par Yoshiaki Kawajiri (cf AL 23). Un scénario qui sent le déjà vu, mais un graphisme et une qualité d'animation qui plairont aux plus réticents des animefans.



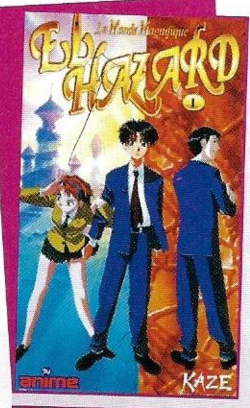
Bubblegum Crisis Vol. 5

(40 min / Sous-titré Kaze Animation)

D'étranges meurtres sont perpétrés dans Néo Tôkyô depuis qu'une navette s'est échappée de la station spatiale de la Genom. Les victimes sont vidées de leur sang et la police ne sait plus sur quel pied danser. Seules les Knights Sabers pourront régler ce problème de cyber-vampirisation.

Genre : Cyberpunk
Histoire : ★★★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★★

Ce cinquième volume de *Bubblegum Crisis* est parmi les meilleurs de la série, tant au niveau du graphisme que de l'histoire, qui atteindra son apogée avec le volume 7. Un classique qui mérite votre attention.



El Hazard, le monde magnifique Vol. 1

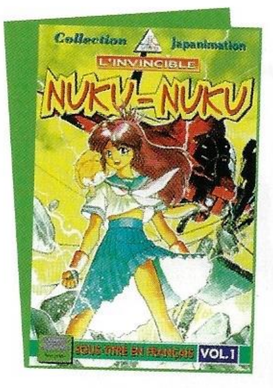
(45 min / Doublé / Kaze Animation)



Une jeune femme, découverte par l'étudiant Makoto dans d'étranges ruines dissimulées sous son lycée, le projette lui et ses amis dans un monde parallèle merveilleux connu sous le nom de El Hazard. Combattre des insectes géants, sauver une belle princesse, se travestir pour préserver une paix fragile dans ce monde, voilà un beau début pour ces héros terriens.

Genre : Mille et une nuits
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★

Nous consacrons à ce titre un article complet dans ce même numéro. Ajoutons seulement que la version française est très réussie.



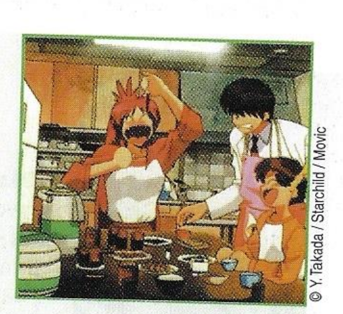
L'invincible Nuku Nuku Vol. 1

(60 min / Sous-titré / AK Vidéo)

Ryônosuke est un jeune garçon qui avec son père, scientifique de renom, a échappé aux griffes de sa richissime génitrice. Il est protégé des assauts répétés des "secrétaires" de sa milliardaire de mère par un cyborg hors du commun, Nuku Nuku, qui n'est autre que le cerveau d'une douce et gentille petite chatte dans un corps d'androïde.

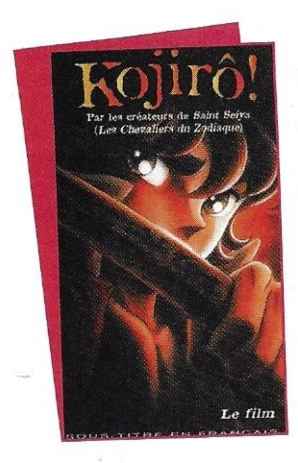
Cette série d'OAV originale dessinée par le désormais célèbre Yûzo Takada (*3x3 Eyes, Blue Seed*) est une pure merveille. Un grand rafraîchissement pour les yeux et l'esprit tant la qualité du dessin et l'animation rendent parfaitement une histoire simple mais rondement menée. Une note spéciale pour les génériques très entraînants et le sous-titrage parfait d'Odaje.

Genre : Chat machine™
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★★★
Intérêt Global : ★★★★









Kojirô - Le Film

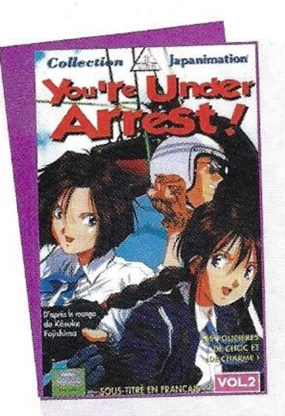
(60 min / Sous-titré / Kaze Animation)

Les Fûma doivent faire face à une nouvelle menace maintenant que tous les représentant de Chaos ont été mis hors d'état de nuire. Un étrange personnage du nom de Simon élimine sans pitié les représentants du clan Fûma. C'est sans compter sur le retour de Ryûma et de Kojirô !
Une excellente initiative de Kaze que de proposer ce dernier chapitre de Kojirô en sous-titré. Ce film est de bien meilleure facture que la série d'OAV à laquelle il fait suite. Un pur régal pour les yeux de tous les amoureux des dessins de Shingo Araki. Un petit regret pour la perte de punch des génériques qui cèdent à un caractère plus fleur bleue...


Genre : **Tavumonsabre ?**
Histoire : ★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★


© M. Kurumada / Shueisha / KSS


© M. Kurumada / Shueisha / KSS

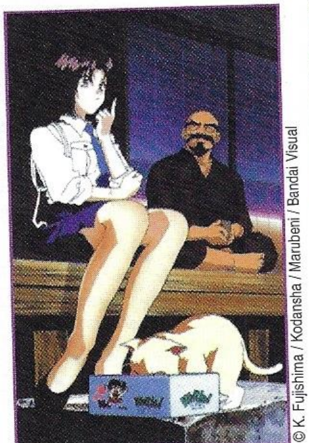


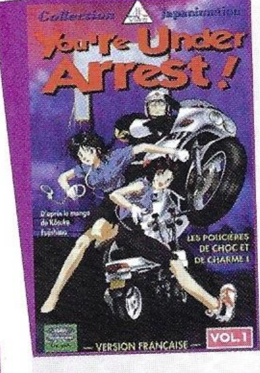
You're Under Arrest Vol. 2

(60 min / Sous-titré / AK Vidéo)

Miyuki et Natsumi ont fort à faire pour leur entourage et pour leur équipe si spéciale. Miyuki devra faire en sorte d'accepter un rendez-vous très surveillé avec Nakajima. Le destin tentera de séparer nos héroïnes, mais rien n'y fera : elle sont faites pour travailler ensemble au comissariat de Bokuto.
Ce dessin animé laisse un arrière-goût bizarre. Finalement seuls l'aspect graphique et la qualité de l'animation rattrapent la ringardise du scénario. Ces deux épisodes n'ajoutent rien à une intrigue déjà fort creuse. Une note spéciale tout de même pour l'humour, parfaitement retranscrit en français (ça ne devait pas être évident !), mais surtout pour les décors, incroyablement beaux pour une OAV.

Genre : **Que fait la police ?**
Histoire : ★★
Réalisation : ★★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★


© K. Fujishima / Kodansha / Marubeni / Bandai Visual



You're Under Arrest Vol. 1

(60 min / Doublé AK Vidéo)

Inutile de vous présenter encore une fois l'intrigue de You're under arrest. Miyuki et Natsumi sont deux jeunes policières qui n'ont rien en commun, ce qui fera d'elles la meilleure équipe du commissariat de Bokuto. As en mécanique contre garçon manqué à la force peu commune, elles finiront par devenir les meilleures amies du monde.

Ils l'avaient dit, ils l'ont fait : AK Vidéo sort sa collection doublée après nous avoir fourni des versions sous-titrées, et ma foi le résultat est génial. Très bonne prestation des voix françaises pour un dessin animé qui ne perd rien de son charme.

Genre : **22 !**
Histoire : ★★
Réalisation : ★★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★

3 x 3 Eyes Vol.1

(60 min / Doublé / Manga Video)

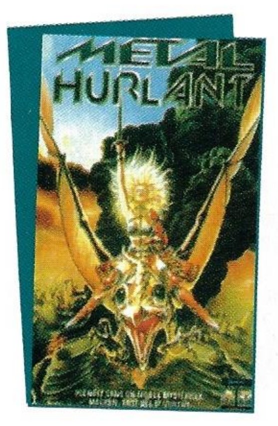
Yakumo est un étudiant sans histoire, qui travaille dans un bar de travestis pour gagner sa vie depuis que son père l'a abandonné pour des recherches archéologiques. Mais voilà qu'une mystérieuse jeune fille vient lui apprendre la mort de son père, prétendant que c'est maintenant à lui de l'aider à devenir humaine...
Triclopes dotés de pouvoirs surnaturels, créatures mystiques et lutte contre les démons sont au menu de cette excellente série d'OAV adaptée du *manga* de Yûzo Takada (publié ns sa version B.D. actuellement par Manga Player). La version française reste honnête même si la voix de Pai ne vaudra jamais celle de Megumi Hayashibara. Cette cassette contient les deux premiers épisodes sur les quatre réalisés pour la première série.

Genre : **Fantastique**
Histoire : ★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★
Intérêt Global : ★★★


© Y. Takada / Kodansha / Starchild




© Y. Takada / Kodansha / Starchild

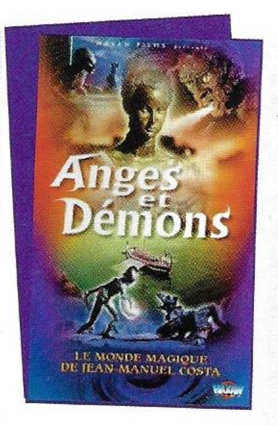


Métal Hurlant

(70 min / Doublé / Gaumont)

Ce dessin animé, un classique du registre SF dont les sketches sont inspirés de la revue éponyme, est une merveille sur bien des plans. Il vient tout juste d'être réédité et fait partie de ces titres qui prouvent une fois pour toutes (une de plus...) que le dessin animé n'est pas réservé aux enfants mais offert à tous les rêveurs. En l'occurence il s'agirait plutôt de cauchemars, sous formes d'aventures épiques, parfois érotiques, et dont le seul lien apparent serait une mystérieuse sphère d'un terrifiant vert fluorescent.
Remarquons entre autres la participation de Corben, Moebius, et surtout d'Ivan Reitman (*Ghostbusters, Jumeaux....*) à la réalisation.

Genre : **Sketchs**
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★★★
V. Française : ★★★
Intérêt Global : ★★★★



Anges et démons

(52 min / Haxan Films)

On va changer de registre, ça va pas faire de mal. Cette cassette contient des courts métragse d'animation avec figurines. *La tendresse du maudit* voit une gargouille venir à la vie dans une cathédrale Notre-Dame en ruines. *Le voyage d'Orphée, un amour d'Hoffmann, La ballerine et le ramoneur* et *Histoire de papier* sont tous filmés image par image. L'auteur, Jean Manuel Costa, semble spécialisé dans les contes et légendes, ce qui procure au spectateur une douce sensation d'exotisme fantastique. Pour tous les amoureux de l'image par image...

Genre : **Sketchs**
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★★★
V. Française : **Muet**
Intérêt Global : ★★★★



Le prince Nezha

(65 min / Doublé / Haxan Films)

Un conte chinois classique dans lequel le jeune prince Nezha lutte à lui seul contre les tyranniques Roi Dragons qui exigent des enfants en sacrifice. Pour l'aider, un génie lui offrira des anneaux d'or et une écharpe magique...
Pour qui n'est habitué qu'au dessin animé japonais, ce dessin animé chinois pourrait surprendre.
Le doublage français n'aide certes pas à apprécier l'ensemble, même si les couleurs, le graphisme et l'animation sont de qualité. À voir tout de même.

Genre : **Conte**
Histoire : ★★★
Réalisation : ★★★
V. Française : ★★
Intérêt Global : ★★



Fobia Vol. 1 & 2

(50 min / Doublé / Yamete Vidéo)

Des monstres tentaculaires violentent des jeunes filles dans un lycée par ailleurs sans histoire. Une jeune fille en armure et un héros légendaire viennent à la rescousse...
On pourrait s'attendre mieux d'un dessin animé tiré d'un *manga* de U-Jin. On retiendra que Zabou et Coralie, deux stars du porno français, auraient doublé quelques scènes. Un *making of* à la fin de la cassette présente la réalisation de la version française. Sans intérêt aucun.

Genre : **Satan l'habite !**
Histoire : ★
Réalisation : ★
V. Française : ★
Intérêt Global : (★)



Magical Twilight Vol. 2 & 3

(30 min / Doublé / Eva)

Chipple et son petit ami se décident à passer quelques jours de détente dans une station thermale particulièrement chaude... Leur villégiature sera quelque peu tourmentée par la venue de la concurrente de toujours venue du « monde magique™ ». Sans compter que monsieur l'étudiant sera convoité par la responsable de l'établissement et de sa fille aux appétits sexuels délurés (tout un programme !).
Un dessin animé honnête sans plus, où tout est prétexte à copuler joyeusement, sans pour autant sombrer dans l'urotsukidôjisme. Pas de tentacules (est-ce possible ?!), mais quelques scènes copulatoires d'un rébarbatif classicisme. L'ensemble reste plutôt bien fait et se laisse voir.



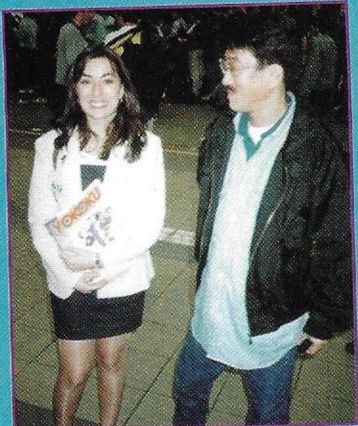
Genre : **Eva et vient**
Histoire : ★★
Réalisation : ★★
V. Française : ★★
Intérêt Global : ★★



© KSS



© KSS



Nous avons déjà eu l'occasion de découvrir, au travers de diverses interview, les opinions et points de vue de dessinateurs et d'animateurs sur le monde de l'animation japonaise. Découvrons aujourd'hui (avec délectation) le regard que peut porter sur ce petit univers le producteur, personnage incontournable dans la création d'une œuvre d'animation.

Tarô Maki en compagnie d'une charmante rédactrice de Yokoku △

les délirants protagonistes de *Tenchi Muyô* ▽



Interview
Tarô Maki



▷ Les héros de *Yûgen Kaisha* en SD

Barcelone, le 11 mai 1996.

AnimeLand : *Monsieur Maki, pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?*
Taro Maki : Je me nomme Tarô Maki, et je suis né le 25 mai 1955 à Gifu. Je suis actuellement producteur pour la société Pioneer.

AL : *Avez-vous débuté directement comme producteur ?*
TM : Avant d'entrer à Pioneer, je travaillais dans une entreprise de production de films (dont certains étaient des films d'animation), la Tôhoku Shinsha. J'ai fait mes débuts de producteur à ce moment-là. J'ai alors produit deux films *live*, à savoir *Angel Dust* de Gorô Ishii (réalisateur du dernier *Gaméra* en 1994) et *Every day is like a sunday* qui est une adaptation d'un *manga* (*Mainichi wa nichiyôbi*).

AL : *C'est à ce moment-là que vous avez été amené à produire* Patlabor, the movie *?*
TM : Oui, exactement.

AL : *Y-a-t'il des différences majeures entre la production d'un film d'animation et celle d'un film* live *?*
TM : Fondamentalement, le travail est le même. La différence réside dans le fait que, pour une animation, le travail est plannifié dès le départ, et la production suit alors son chemin. En ce qui concerne les films avec acteurs, il survient toujours divers problèmes, surtout financiers, et le producteur doit alors souvent monter au front pour tenter de résoudre ces problèmes.

AL : *Justement, en parlant de problèmes, que pensez-vous de la recrudescence, à laquelle on assiste actuellement, de* remake *de séries animés à succès. Les Japonais seraient-ils à cours d'idées ?*
TM : Eh bien, il y a actuellement une pénurie de bons scénaristes au Japon. Je le regrette profondément. De plus, le Japon vit une crise économique assez difficile, et comme produire une animation coûte très cher, on essaie de diminuer les risques d'échec en recréant des séries qui ont eu leur heure de gloire à une époque. Je regrette que certains producteurs agissent ainsi.

AL : *En parlant de risques, n'avez-vous pas peur de perdre votre travail si vous ne rencontrez pas le succès espéré ?*
TM : Vous savez, ce sont les risques du métier, mais c'est ce qui le rend aussi passionnant. J'ai aussi passé de très mauvais moments à une époque, *Moldiver, Ran, Kishin Heidan* ont été des échecs au Japon, et cela nous a coûté beaucoup d'argent, mais heureusement *Tenchi Muyô* et *El Hazard* nous ont sauvés.

AL : *Le travail de producteur n'est-il pas trop ingrat à certains moments ?*
TM : Il est vrai que d'aller chercher de l'argent à droite ou à gauche est assez difficile, mais ce métier a aussi ses bons côtés.

AL : *Lorsque Pioneer s'est lancé sur le marché de la vidéo, avez-vous démarché des studios ? Comment cela s'est-il passé ?*
TM : Lorsque nous avons décidé de produire des vidéos, nous avons attendu d'être contactés par divers studios d'animation. Par exemple, Hiroyuki Kitazume avait développé le personnage de Moldiver, et souhaitait l'adapter en animation. Il en a parlé à son patron, Monsieur Miura, qui nous a contacté. Après avoir étudié son projet et en avoir longuement discuté tous ensemble, nous avons décidé de produire *Moldiver.*

AL : *En a-t-il été de même avec les autres séries ?*
TM : Oui, cela s'est passé de la même manière. Maintenant, nous recevons des projets de la part de divers studios, et nous étudions chacun d'eux avec attention.

AL : Produire une série coûte cher, imposez-vous des limites de temps ou financières à vos studios ou des restrictions de quelque sorte que ce soit ?
TM : Lorsque nous produisons une animation, nous avons établi auparavant un cahier des charges qui servira de fil conducteur durant toute la production. Nous nous efforçons de n'imposer aucune restriction de temps ou d'argent.
Les studios sont donc entièrement libres de leurs mouvements, et agissent comme ils le souhaitent à la condition qu'ils restent raisonnables.

AL : Avez-vous un contrat d'exclusivité avec le studio AIC ?
TM : Non, il est vrai que nous travaillons beaucoup avec AIC, mais nous produisons aussi des œuvres d'autres studios, comme Mad House, sur *Yûgen Kaisha*, par exemple.

AL : Avec le même succès ?
TM : Non, malheureusement. Il nous arrive aussi de faire des erreurs. *Ran* et *Kishin Heidan* ont été très mal négociés et nous avons été trompés. Les studios de *Ran* (M Productions) et de *Kishin Heidan* (Ginga Teikoku) étaient au bord de la faillite, n'ont pu honorer leurs dettes et ont fait faillite alors que la production avait déjà commencé.
Nous avons alors demandé au studio AIC de reprendre la production, ce qu'il a fait, et moi, je me suis retrouvé producteur. J'aime bien *Ran*, mais je déteste *Kishin Heidan*, que je trouve raté sur bien des points, notamment au niveau du scénario qui peut s'avérer beaucoup trop complexe par moments.

AL : De quel film ou série êtes-vous le plus fier ?
TM : Le travail dont je suis le plus fier est *Patlabor, the movie*. L'élaboration et la production de ce film ont été assez éprouvants, l'équipe était vraiment extraordinaire et il y avait une bonne ambiance. Je suis très fier du résultat.

AL : Y-a-t-il quelqu'un avec qui vous avez aimé, ou aimeriez particulièrement travailler ?
TM : J'ai beaucoup aimé travailler avec Takashi Nakamura (*Akira*). J'ai d'ailleurs produit son dernier film : *Catnapped*.

AL : Tenchi Muyô *va sortir en salles avec* Armitage III. Tenchi *est une histoire originale, mais* Armitage *est une compilation des 4 épisodes. Pourquoi ?*
TM : *Tenchi Muyô* pouvait difficilement sortir en salles tout seul, du fait de sa durée un peu courte. Il a fallu lui adjoindre un deuxième film. Nous avons choisi *Armitage*, car il se prête bien à une diffusion sur grand écran.

AL : Produisez-vous autre chose que des vidéos ou des films ?
TM : Nous faisons aussi de la bande dessinée : nous sommes publiés par l'intermédiaire des éditions Tokuma, mais cela ne représente encore qu'une petite partie de nos activités.

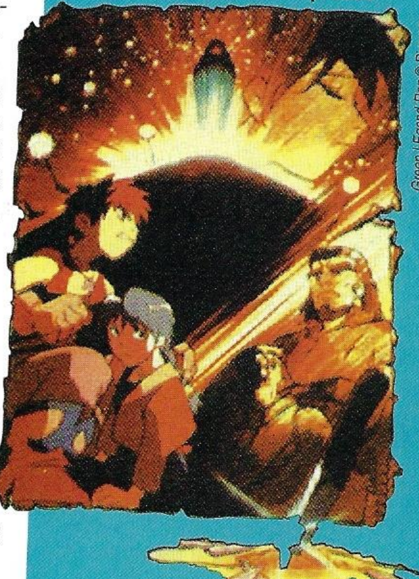
AL : Avec tout votre travail, avez-vous encore le temps d'avoir des loisirs ?
TM : Mon travail est devenu mon passe-temps. Sinon, j'aime beaucoup écouter de la musique classique.

AL : Quels sont vos projets ?
TM : Nous allons produire une nouvelle série vidéo, qui se nommera *Dai Undôkai* (La grande rencontre sportive) et qui racontera des rencontres sportives entre étudiants dans le futur des années 5000. Il y aura plein de jolies jeunes filles. Le *character designer* sera Kazuto Nakazawa (*El Hazard, Landlocked*) et la série sera réalisée par le studio AIC.

Interview réalisée et traduite par Pierre Giner

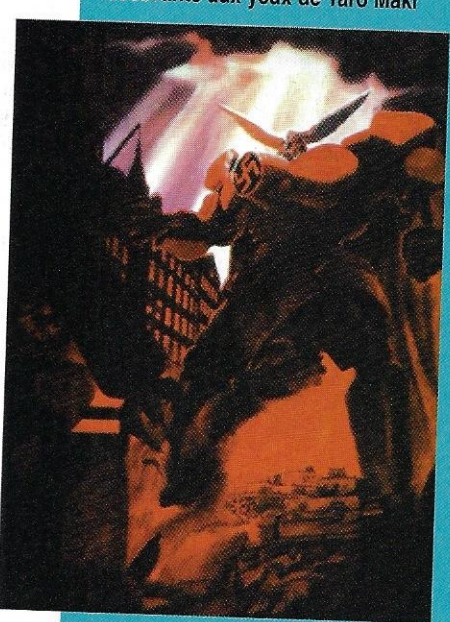


△ Tarô Maki lors d'une conférence de presse


Green LEgend Ran © Pioneer

△ *Green Legend Ran* est le titre préféré de Tarô Maki

▽ *Kishin Heidan*, une production décevante aux yeux de Tarô Maki


Kishin HEidan © Pioneer

El Hazard © Pioneer

◁ *El Hazard*, la nouvelle série à succès de Pioneer

INTERVIEW

Portrait de voix
Amélie MORIN

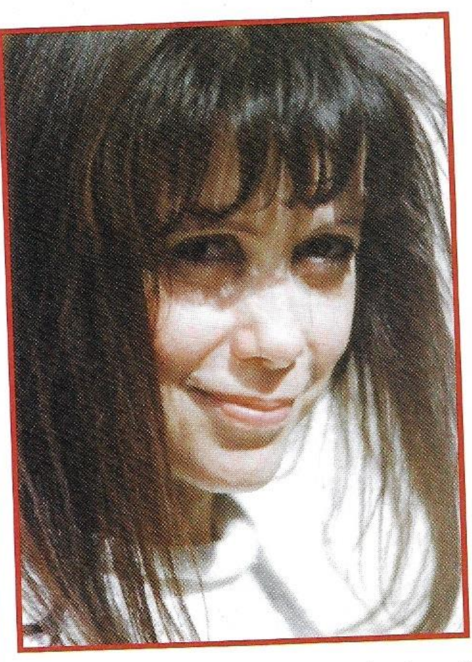
Ce mois-ci, nous sommes très heureux de vous présenter une des plus grandes voix du doublage. Amélie Morin a bercé une génération entière dans le rôle de Candy et vous l'entendez encore aujourd'hui dans **Sailor Moon** *par exemple. Non contente d'une "voxographie" bien remplie, elle a su diversifier pleinement son activité de comédienne. Elle nous dévoile son grand parcours...*



Deux 45 tours d'Amélie : *Mimi Cracra* et *J'étais venue pour dire bonjour.* △

Génériques de dessins animés
- *Mimi Cracra* (existe en 45 tours)
- *Sherlock Holmes*
- *Les Moomins* (Générique début et fin)
- *Naftaline*
- *Où est Charlie ?*
- *Oui-Oui* (chanson reprise par les Guignols avec *lo-lo*)

Au pays d'Amélie, comme dans tous les pays... ▷



AnimeLand : *Amélie Morin, bonjour ! Commençons par le commencement : comment êtes-vous arrivée dans le métier du doublage ?*
Amélie Morin : J'étais à Montréal, car j'ai grandi au Canada, et mes parents dirigeaient une société de doublage. Un jour que j'allais chercher ma mère au travail, le directeur de plateau a voulu m'engager pour doubler une nouvelle série. Pourtant à l'époque, je voulais être coiffeuse, ou plutôt (surtout) me démarquer de ma famille, où tout le monde était comédien. On a quand même essayé de me convaincre et j'ai fait quelques essais lamentables d'ailleurs, mais j'ai été prise pour ce rôle . Finalement ça s'est très bien passé et tout est parti de là, le théâtre, la télé, etc.

AL : Ensuite vous avez pris des cours et suivi le circuit normal ?
AM : J'ai pris des cours mais avec des professeurs particuliers. Je n'ai fait ni le Conservatoire, ni l'École Nationale. Toute mon adolescence, j'ai monté des pièces de théâtre avec un groupe qu'on avait baptisé "Les Audacieux", comme quoi je voulais quand même bien faire ce métier ! Plus tard, quand je me suis mise à travailler, ce fut la même chose : je n'ai jamais rien fait pour continuer dans cette voie, c'est le métier qui est venu à moi. Quand ensuite je suis arrivée en France, je ne connaissais personne ; j'avais doublé les premiers épisodes de *Candy* à Montréal, et la comédienne qui la doublait en France, Sylviane Margollé, s'est mariée avec un Américain et est partie vivre aux États-Unis. Les clients ont su que j'étais à Paris et c'est ainsi que j'ai démarré dans le doublage.

AL : Au Canada, doubliez-vous avec l'accent ?
AM : Pas du tout ! Mes parents sont d'origine française. Quand j'étais à l'extérieur j'avais un accent québécois mais à la maison, non.

AL : Parallèlement au doublage, vous avez eu une longue carrière de chanteuse dans les années 80. Nos lecteurs les plus âgés se souviennent sûrement de "J'étais venue pour dire bonjour". Pouvez-vous nous raconter cette belle aventure ?
AM : C'est aussi un concours de circonstances ! Mon frère aîné avait une société de publicité à Montréal et il était très ami avec Gérard Manset (bien connu dans le milieu musical). Un jour, mon frère est venu dans son studio d'enregistrement pour faire des jingles et il m'a recruté pour chanter deux ou trois pubs (j'avais déjà fait de la comédie musicale au Canada). Or ce jour-là passait au studio un auteur / compositeur, Jean-Yves Luley qui recherchait une voix de fille pour son album. Il avait auditionné à peu près toutes les choristes de Paris mais n'avait pas trouvé ce qu'il voulait. L'ingénieur du son qui m'avait entendu chanter le matin m'avait invitée à rester pour faire un essai, et ça a marché ! Du coup, ils ont insisté pour qu'on travaille ensemble et pour m'écrire un album. A l'époque, je n'avais pas encore commencé le doublage. Nous avons travaillé durant plusieurs mois pour préparer une maquette d'une douzaine de titres, puis cet enregistrement est tombé entre les mains d'un éditeur, producteur de Bashung et Marie-Paule Belle, qui a complètement craqué ! Enfin, après un


© Toei Animation


© CSM / France 3

petit peaufinage, c'est Phonogram qui a craqué sur l'album. Ils ont tout racheté et je suis devenue une "artiste maison". Ce fut alors le tube en 1981 du 45 tours "J'étais venue pour dire bonjour". Ce succès est arrivé très vite, je n'en revenais pas !

AL : Combien de disques avez-vous sorti ?
AM : Deux albums (dont nous avons extrait de nombreux 45 tours) : *J'étais venu pour dire bonjour* et *Drôle de dream*, un second que nous avons enregistré avec la même équipe. Il m'a surtout permis d'avoir enfin un matériel assez consistant pour faire de la scène. J'ai fait le Forum des Halles, le Printemps de Bourges, etc. Puis la vie a fait que j'ai légèrement décroché de la chanson pour ne plus me consacrer qu'au doublage.

AL : Actuellement, vous n'avez plus de projet de chansons ?
AM : Si, j'ai douze titres qui sont déjà sous forme de maquette, donc il n'est pas dit que je ne refasse pas de la scène... Mais il reste encore beaucoup de travail avant que cela n'aboutisse, côté producteurs, maisons de disques, etc.

© Kodansha / Toei Animation

AL : Pour en revenir au doublage, vous confie-t-on souvent les mêmes rôles ?
AM : En général je double ce qu'on me demande. J'ai quand même plus de facilités pour les petites filles ou les femmes jusqu'à 20 / 25 ans. Mais j'ai fait des rôles très variés, de *Wargames* à *Dune* pour ne citer que les plus connus.

AL : Quel est le rôle que vous avez préféré ?
AM : J'ai beaucoup aimé une comédie musicale qui s'appelait *Annie*. J'interprétais toutes les chansons. Ce fut un travail hallucinant surtout au niveau chant. Heureusement, nous avions eu beaucoup de temps pour le faire avec un très grand directeur artistique, et j'en garde un très bon souvenir.

AL : Sur certains vieux disques d'histoires de Candy*, on vous appelle Brigitte au lieu d'Amélie. Était-ce une erreur ?*
AM : Non, en fait c'est un de mes prénoms. Mais quand j'ai sorti mon premier album, Brigitte Morin, ça ne sonnait pas très bien donc on a opté pour ce second prénom.

AL : Vous avez une petite fille de sept ans, que dit-elle lorsqu'elle regarde un dessin animé que vous avez doublé ?
AM : C'est naturel pour elle vu qu'elle m'a toujours entendue. Quelquefois, elle m'appelle : "Maman, c'est toi qui fait la fille rouge, là ! Je t'ai entendue !". Je ne pense pas qu'elle s'en vante auprès de ses copines, du moins pour l'instant car elle est trop petite ! Peut-être qu'un jour elle dira "Ma mère, c'est Candy !".

AL : Dernièrement a été réalisé un remake de Candy*. Si on vous le demandait, vous reprendriez le rôle ?*
AM : Ah oui, complètement ! Ça m'amuserait beaucoup !

AL : Et quels sont vos loisirs ?
AM : Le vélo, surtout VTT, beaucoup de sport, natation, patin à glace (car j'ai fait du patinage artistique jusqu'aux championnats à Montréal), la lecture évidemment car je suis une vraie morfale de bouquins (en ce moment je lis beaucoup sur les anges).

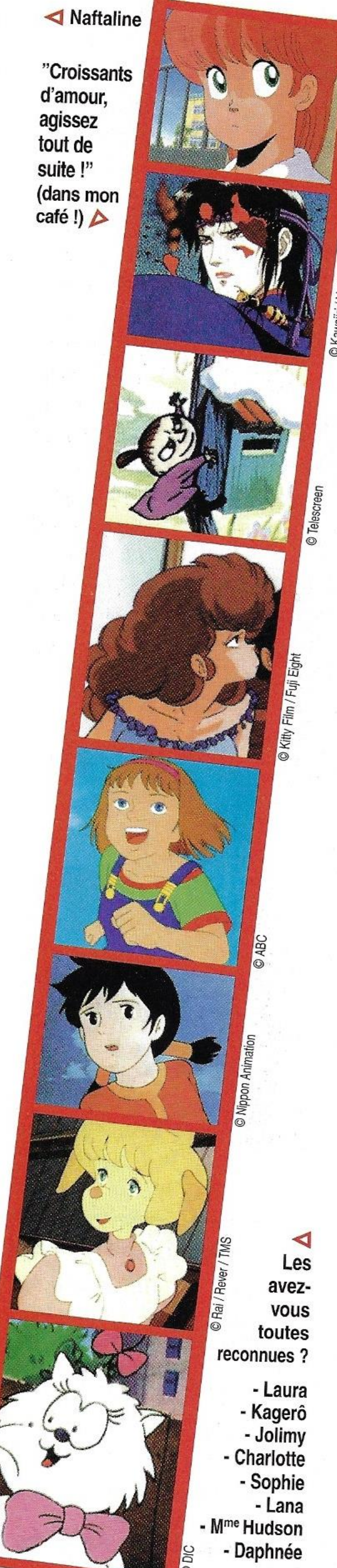
AL : Merci beaucoup !

Interview réalisée par Olivier et Pascal.

Voxographie : Amélie Morin

Personnage	Dessin animé
- Candy	*Candy*
- Mathilda, Camille	*Sailor Moon*
- Laura	*Le collège fou fou fou*
- Jolimy	*Les Moomins*
- Daphnée	*Les Entrechats*
- Sophie	*Sophie et Virginie*
- Mme Hudson	*Sherlock Holmes*
- Mimi Cracra	*Mimi Cracra*
- Lucie	*Les Minipouss*
- Manu, Fanny	*Max et Compagnie*
- Charlotte (1re voix)	*Juliette je t'aime*
- Lana	*Conan fils du futur*
- Blitzy	*Le Maître des Bots*
- Patty	*Doug*
- Naftaline	*Naftaline*
- Kagerô	*Ninja Scroll*
- Anne-Sophie	*Le bus magique*
- Joy	*Bouba*
- Charlotte	*Charlotte aux fraises*
- Dot	*Dot et le kangourou*

A aussi participé à : *Oui-Oui, L'oiseau bonheur, Les Popples, Denis la malice, Les petits malins, Spirou, Ulysse 31, Budjy le petit hélicoptère, La vie des Botes...*


© Shueisha / NAS
© Kawajiri / Madhouse / Toho
© Telescreen
© Kitty Film / Fuji Eight
© ABC
© Nippon Animation
© Rai / Rever / TMS
© DIC

◁ Naftaline

"Croissants d'amour, agissez tout de suite !" (dans mon café !) ▷

◁ Les avez-vous toutes reconnues ?
- Laura
- Kagerô
- Jolimy
- Charlotte
- Sophie
- Lana
- Mme Hudson
- Daphnée



KIKI'S Delivery Service

Kiki est une sorcière qui n'a rien en commun avec les fées Carabosse de notre enfance, les reines de magie noire ou les modernes magical girls. C'est une petite fille de treize ans partie à la découverte de la vie avec pour seule compagnie son balai et son chat noir. A travers son séjour attendrissant et cruel parmi les hommes, Miyazaki nous délivre une parabole sur la tolérance et la difficulté d'être un migrant.

Le sigle de l'ensorceleuse △

Jiji, un chat sachant s'agripper.. ◁

Un croquis de Kiki ◁

Pensive... ▽



A treize ans (chiffre évidemment symbolique), Kiki s'envole de la demeure familiale pour faire son apprentissage dans une ville sans sorcière. Elle rencontre en chemin une collègue un peu hautaine qui lui indique vaguement le chemin à suivre. Brusquement l'orage éclate et Kiki se réfugie dans un train. Le lendemain, au réveil, elle ne sait absolument pas où elle se trouve. Seule certitude pour elle : « c'est l'Amérique » ! Elle découvre la mer, majestueuse, qu'elle n'avait jamais vue auparavant.



Le rejet

Mais son enthousiasme ne dure pas. Son gentil petit chat Jiji, qui la conseille, estime la ville trop grande. Kiki manque se faire renverser par une horde de voitures peu habituées aux vols de sorcières. Puis c'est le rejet : d'abord celui de la foule qui se détourne d'une Kiki pourtant chaleureuse, puis celui de la police, incarnation de l'ordre. Notre sorcière a perturbé la vie de la cité, ce qui est intolérable. Heureusement, elle réussit à s'échapper grâce à l'intervention de Tombo, un jeune garçon, qui a "flashé" sur elle. Kiki ne l'intéresse pas par son "exotisme" mais parce que sa grand-mère était elle-aussi une sorcière. Miyazaki montre ainsi, l'air de rien, que nous sommes tous des immigrés. Ulcérée par l'attitude des autres habitants, Kiki rejette Tombo et s'enfuit, pensant déjà à repartir vers une autre ville. Enfin, dernier rejet, celui de tous les hôteliers. De désillusion en désillusion, elle échoue près d'une boulangerie, lorsque tout-à-coup la boulangère sort précipitamment pour courir à la suite d'une cliente et de son bébé. « Madame, madame ! Vous avez oublié la tétine du bébé ! » Kiki vole jusqu'à cette dame pour lui rendre la tétine. Charmée par ce geste, la boulangère se propose d'héberger la petite sorcière. Elle trouve ainsi asile dans un grenier réaménagé en chambrette. En échange, elle s'occupe de diverses livraisons de gâteaux pour les clientes de la boulangerie. Notre petite sorcière finit donc par trouver une maison d'adoption.

Rencontres

La vie de Kiki dans cette ville est jalonnée de rencontres. Elles ne sont pas merveilleuses ou du "troisième type", et Kiki ne doit pas user de pouvoirs magiques pour se défendre. Dans ce film l'important n'est pas que l'héroïne ait des pouvoirs (Kiki ne cache pas aux gens qu'elle sait voler), mais que ceux-ci la distinguent des personnes dites « normales ». Les rencontres de Kiki sont placées sous le signe de la sympathie et de l'exclusion. C'est tout d'abord celle d'une extraordinaire artiste-peintre passionnée par les oiseaux, qui entreprend le portrait de Kiki. C'est ensuite celle d'une charmante grand-mère et de sa domestique, que Kiki aide à



confectionner un gâteau en rallumant un antique four en pierre. C'est surtout celle de Tombo, garçon attachant et idéaliste, qui ne vit que pour, un jour, voler comme le faisait si facilement sa grand-mère avec un simple balai.

Ces personnes ont en commun d'être, d'une manière ou d'une autre, isolées, voire exclues, de la "vie sociale normale". L'artiste vit seule dans une cabane perdue au fond d'un bois ; les efforts de la grand-mère se heurtent aux mépris de sa petite-fille ; la passion de Tombo le met légèrement en écart de ses camarades comme un doux rêveur qui fréquente une curiosité de foire, une sorcière.

Intégration et différence

A travers ces trois personnages, Miyazaki semble dénoncer les petites violences quotidiennes des gens "normaux" face aux personnes irréductibles à cette catégorisation. Deux autres passages semblent fort significatifs. Lors d'une livraison aérienne, Kiki se mêle à un groupe d'oies sauvages en migration. Ce sont des voyageurs, des itinérants qui acceptent sans problème la petite sorcière. Mais à la suite d'un coup de vent elle échoue dans la forêt d'où des oiseaux sédentaires la chassent d'une manière fort peu aimable, telle une intruse indésirable troublant leur tranquillité.



Puis, après une période de maladie, Kiki perd sa faculté de voler. Est-ce seulement le parachèvement du passage de l'enfance à l'âge adulte, comme l'a exprimé Miyazaki ? Ne serait-ce pas également la conséquence d'une perte d'identité ? Kiki, cherchant à tout prix à s'intégrer, en arrive à perdre ses pouvoirs, sa culture, son patrimoine en quelque sorte, tout ce qui faisait d'elle une sorcière et non une simple humaine. Quant à Jiji, il



perd son don de parole pour l'amour d'une jolie chatte. Il n'aura, eu en définitive, aucun problème d'intégration.

Happy end

Le don extraordinaire de Kiki réapparaît toutefois à la faveur d'un fait divers exceptionnel, où elle gagne le statut social qui lui manquait tant, sans pour autant renier ses origines. Tombo, l'exubérant, s'est hissé sur la corde d'un dirigeable et ne pouvait plus ni redescendre à terre ni monter. Après de multiples démarrages catastrophes, Kiki réussit tant bien que mal à diriger son balai et à sauver in extremis le pauvre Tombo. La ville accepte alors Kiki pour ce qu'elle est. Notre sorcière peut alors accrocher avec fierté une enseigne de fer forgée au mur de la boulangerie, signe que son métier est reconnu, légal ; elle possède désormais un rôle social. Sa rêverie nocturne face à la mer a remplacé celles qu'elle avait chez ses parents. Elle n'a plus le mal du pays, elle se sent chez elle dans cette ville. Mieux, son petit côté exotique (sa robe, son ruban rouge, son balai) est même copié par les fillettes qui voient en elle un modèle à suivre.



△ La grand-mère au petit four...

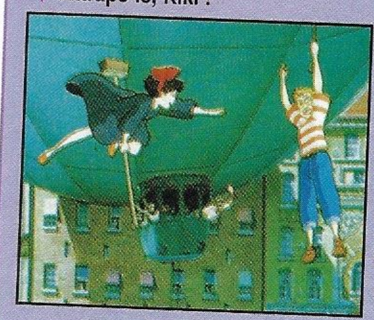
▽ Ursula dans son châlet

◁ Tombo (sans les lucioles)



△ « Il est interdit de voler en ville, Mademoiselle ! »

▽ Attrape-le, Kiki !

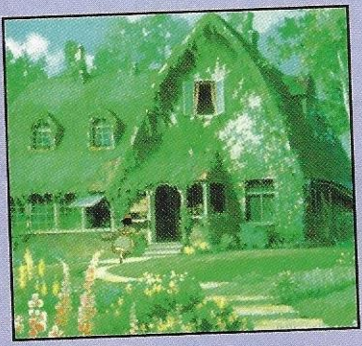


Kiki fêtée par la ville ▷

« Je me charge de vos livraisons... » ◁

Kiki, une fille dans le vent ▽





La maison de Kiki △

Vole, Kiki ! ▷

Jiji's family ◁

« Majoko-san ! » ▽





Ambiance

L'impression première face à *Kiki* est qu'il ne s'y passe rien de particulier. En fait ce sont les gestes quotidiens de Kiki, ses rencontres épisodiques, ses sentiments parfaitement mis en scène qui font l'attrait du film. Sans ordinateur mais avec une formidable passion de l'animation et un talent immense, le Studio Ghibli parvient à rendre le quotidien d'une sorcière plus envoûtant que n'importe quel récit d'aventures. Comme dans tous les films

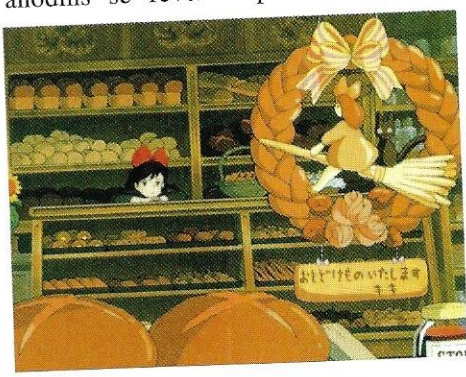


de Miyazaki, les paysages, les envols et les vues du ciel sont merveilleuses. On peut presque sentir le vent souffler dans la salle de projection. Les décors sont si méticuleusement réalisés qu'on croirait voir des photos. Le tempo du film, plus lent que celui de *Laputa* ou de *Nausicaä*, est comparable à celui de *Totoro. Kiki* contient également ce même mélange du merveilleux et du quotidien qui avait caractérisé *Totoro,* et que l'on retrouve dans *Porco Rosso.*

Bien sûr la galerie de portraits brossée par Miyazaki rappelle les personnages qu'il avait créés auparavant : l'artiste-peintre est une descendante de Nausicaä par son indépendance et sa volonté, la grand-mère peut faire penser à Mama Dola, la femme forte à la tête des pirates dans *Laputa,* mais en version assagie et Tombo, comme Pazu et Asbel, joue les seconds rôles. On notera aussi les petits épisodes comiques tournant autour du chat noir, Jiji, qui devra notamment jouer le rôle d'une peluche et ne pas bouger d'un poil alors qu'un chien immense le renifle avec intérêt...

Tolérance

L'adaptation du roman de Kadono Eiko, bardé de prix (cf. AL n°6) est à prendre comme une leçon de tolérance et non comme une simple évocation de la puberté (lecture la plus fréquente). La linéarité du film et les faits à première vue anodins se révèlent plus significatifs

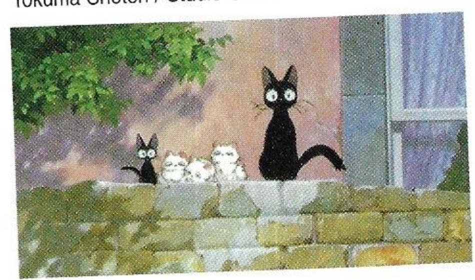


qu'ils n'y paraît. On ne peut qu'être touché par la tendresse merveilleuse de Miyazaki envers sa petite sorcière, le naïf Tombo, l'artiste et les deux vieilles dames.

Lorsqu'on demande aux fans leur classement par ordre de préférence des films du Studio Ghibli, *Kiki* arrive souvent bonne dernière, chacun avançant comme argument : « c'est joli, sans plus ». Pourtant ce film véhicule plus d'idées que *Totoro* ou *Porco Rosso*, qui marchent surtout au sentiment. Mais cette affection particulière pour *Kiki* n'engage que nous. Aussi laissons le mot de la fin à Pierre Perret, qui avait commis il y a longtemps une chanson bien représentative du sujet :

On la trouvait plutôt jolie, Kiki.
Elle n'avait que sa sorcellerie, Kiki.
...

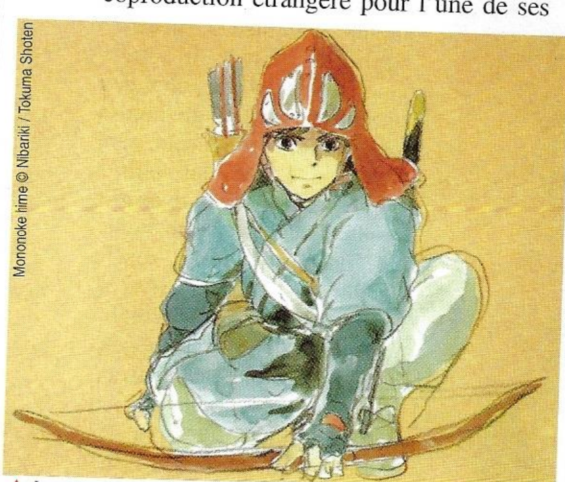
Teto et le mystérieux Bounthavy



Aux sources du studio Ghibli

Faut-il encore présenter à quiconque ce studio sans pareil ? Fondé en 1985 par Hayao Miyazaki, Isao Takahata et Yasuyoshi Tokuma, il symbolise une victoire sans précédent dans le monde de l'animation japonaise, et mondiale : celle d'une vision de puristes. Revenons un instant sur la très longue carrière commune des Sieurs Miyazaki et Takahata.

De leur rencontre sur la série *Ôkami shônen Ken* (*Ken l'enfant-loup*), produite par la Tôei en 1964 (soit dans les toutes premières années de l'ère des séries télévisée), en passant par les nombreuses séries sur lesquels ils travailleront tous deux (*Hassle punch* en 1965, *Samurai Giants* en 1973...) et surtout leurs innombrables collaborations, que ce soit pour des séries télévisées — la première série de *Lupin III* en 1971-72, un épisode de *Kôya no shônen Isamu* en 1973 et un de *Flanders no inu* (*Un chien des Flandres*) en 1975, *Alps no shôjo Heidi* en 1974 et dans la foulée *Haha o tazunete sanzen-ri* en 1976, puis *Mirai shônen Conan* (*Conan le fils du futur*) en 1978 et *Akage no Ann* (79)... — ou sur des films de cinéma (*Taiyô no ôji Horus no daibôken* (*Les aventures de Horus, prince du Soleil*) en 1968, les deux films *Panda kopanda* en 1972 et 1973...), pour finir en apothéose avec la fondation du studio Ghibli : leur parcours est, dans ses grandes lignes, très bien connu. Mais chacun d'eux a évidemment accompli des travaux qui, purement subsidiaires, n'en restent pas moins intéressants : par exemple, les participations de Miyazaki à un épisode des *Moomins* (1969), un épisode de *Shin Tetsujin 28* (1980), ou son passage-éclair sur une coproduction étrangère pour l'une de ses dernières participations à une série TV : *Kaiketsu Zorro* (!) en 1982... On peut évoquer également la forte personnalité des deux hommes : on se souvient que, travaillant sur *Little Nemo* en 1982, ils quittent presque immédiatement le projet (qui aboutira finalement en 1989). Ils quittent de même la production du film de *Cobra* en 1982, après une très courte participation. Nombreux sont les exemples de leur intransigeance et les travaux qui n'aboutiront jamais, et peut-être peut-on voir là l'un des fondements de la création du studio Ghibli.



△ Le prochain film d'animation de Hayao Miyazaki, *Mononoke-Hime*, est inspiré d'un conte fantastique dont il avait tiré un livre illustré pour enfants en 1983.

La marque d'un studio

En 1979, Hayao Miyazaki exprime pleinement sa vision si personnelle de l'univers de *Lupin III* avec le film *Cagliostro no shiro* (intitulé chez nous «*Vidocq contre Cagliostro*»), et les deux formidables épisodes de la deuxième série (le n°145 *Shi no tsubasa Albatros*, et le n°155 — et dernier — *Saraba itoshiki Lupin*) qu'il réalise la même année. Puis de 1981 à 82, pendant qu'Isao Takahata réalise le long-métrage musical *Serohiki no Goshu* (*Goshu le violoncelliste*), où éclatent au grand jour les influences croisées de Grimault et du *Fantasia* de Disney, Miyazaki travaille sur quelques épisodes de *Meitantei Holmes* (*Sherlock Holmes*). Le succès important que connaîtront ces différentes œuvres sera déterminant, leur permettant en 1984 de fonder ensemble leur label, Nibariki ("la force de deux chevaux"), et dès l'année suivante, le succès de *Nausicaä* aidant, leur propre studio. La suite, vous la connaissez...

Ilan Nguyên



Quelques travaux de Hayao Miyazaki, on reconnaîtra de haut en bas : *Panda Kopanda*, *L'île au trésor des animaux*, *Lupin III* version série TV, Moriarty puis Mme Hudson dans *Sherlock Holmes*, et encore *Panda Kopanda*. ◁

Conan le fils du futur

Bien avant le succès révélateur de **Cagliostro**, *bien avant ses films devenus une référence de qualité et de magie de l'image dans le monde entier, Hayao Miyazaki avait déjà exploré tous les thèmes qui lui sont chers dans une série télévisée :* **Conan, le fils du futur.**

Conan, fils du futur !

Gimsy, fils de personne



Le générique de début



Tiens ? Un poisson rouge ?!



Allô, allô ! Tour de contrôle ?

Cette série de 26 épisodes, inspirée d'un roman de SF d'Alexander Key intitulé *The incredible tide*, et diffusée pour la première fois en 1979, contient déjà toutes les grandes lignes de l'univers de Miyazaki, mais témoigne aussi d'une animation, de couleurs et d'un graphisme d'une qualité rare ; bref, tous ces petits quelques choses qui font qu'on le reconnaît entre mille.

L'histoire

Le monde a sombré dans la folie destructrice de la guerre, et le résultat immédiat de la catastrophe nucléaire fut la montée du niveau de l'eau, accompagnée de raz-de-marée gigantesques. Les rares survivants sont isolés sur des îles, sommets des montagnes qui autrefois surplombaient villes ou vallées verdoyantes.

Parmi eux, un vieil homme et un jeune enfant, fils d'un de ses compagnons d'infortune qui, eux, n'ont pas survécu.

Pendant que le vieil homme s'occupe des rares plantations de l'île, le garçon passe une bonne partie de ses journées à la pêche. Il est doté d'une force peu commune et dès le premier épisode, on le voit terrasser un grand requin blanc. C'est en ramenant la terrible bête sur la berge qu'il y découvre Lana, une petite fille évanouie, entourée d'un essaim de mouettes.

Les deux habitants de l'île lui portent secours, mais dès le lendemain un hydravion se pose, débarquant un équipage armé. Le vieil homme ne sait que penser, car après des années de semi-solitude le voici confronté de nouveau à la cause même de la catastrophe : les armes.

La violence des nouveaux arrivants l'oblige à les menacer d'un lance-roquette et il tire accidentellement sur sa propre maison. Lana est capturée, et Conan part à la poursuite des ravisseurs.

C'est ainsi que commence le long périple de Conan, jeune garçon à la force physique prodigieuse, dans un monde dévasté...

Départ

Sa première épreuve sera de traverser la mer des brumes qui sépare son îlot du reste du monde. Il échoue sur une petite île où il se heurte à Gimsy, un autre jeune garçon dont la force et l'agilité n'ont rien à lui envier. Devenu son ami, il apprend de Gimsy le lieu de captivité de Lana, une île appelée Industria.

Ils embarquent ensemble sur un des rares rafiots encore en état de naviguer : le Barracuda, commandé par le Capitaine Dice. Celui-ci est aux ordres d'une mystérieuse communauté (à savoir Industria), à la recherche du secret de l'énergie solaire, seul moyen à long terme de sauver ce dernier bastion de vie "civilisée".

Arrivé à destination, Conan déserte son poste et se précipite au secours de Lana, mais se fait prendre par les forces d'intervention commandées par Monsry, la jeune femme responsable de l'enlèvement de la petite résidente d'Edenia.

Après moultes réflexions, le Capitaine, lassé des agissements d'Industria, décide de démissionner. Il soupçonne en particulier le chef de la sécurité, Lepka, de comploter pour gouverner le monde à l'aide des puissantes armes dont regorge Industria, qui nécessitent l'énergie solaire. Aussi décide-t-il de partir à l'aventure sur l'océan désormais si grand et inconnu... en emportant avec lui Lana, comme garantie pour sa sécurité. À l'aide d'un robot, il enlève l'enfant et s'enfuit en

abandonnant Conan, enfermé dans un cachot près du port.

Prévenu par Gimsy, Conan s'enfuit, libère d'autres captifs, et pénètre secrètement dans l'hydravion qui s'envole à la poursuite des rebelles. Ayant sauté dans l'eau pour rejoindre Lana, il manque se noyer mais est sauvé par son amie qui le repêche à bord d'un canot de sauvetage, faisant fi du tir nourri des soldats d'Industria, qui finissent par couler le frêle esquif.

Sur le Barracuda tout le monde est mis aux arrêts.

Le lendemain matin, les deux enfants se réveillent sur une plage, véritable cimetière de tanks et autres engins militaires. Lana perçoit par-delà le désert la voix de son grand-père. Il est le détenteur du secret de l'énergie solaire, et pourra certainement leur venir en aide. Elle explique à Conan, interloqué, qu'elle communique avec lui par "transmission de pensées".

Le Professeur Lao

Plusieurs jours ont passé, Industria poursuit ses recherches, le Capitaine a été condamné à périr dans le désert tandis que ses compagnons sont emprisonnés. Gimsy, qui en fait partie, ne se résout pas à la mort présumée de ses amis.

Conan et Lana ont traversé le désert à pied. Alors qu'à bout de forces, Conan s'effondre, une silhouette se profile à l'horizon : un homme grand, balafré et borgne, qui ressemble plus au monstre de Frankenstein qu'à un être humain. Avec rudesse, il transporte les deux petits corps vers le camp dont il est le gérant pour Industria, un chantier qui essaye de renflouer un vieux paquebot de plaisance. Un seau d'eau, une remise et voilà les enfants à l'ombre pour la journée. Trop épuisé par le voyage, Conan se laisse faire. Le lendemain, ils sont questionnés sans ménagement par le Patron qui décide ensuite de les faire travailler au chantier en échange de leurs repas. L'hydravion d'Industria atterrit sans prévenir, mais le Patron ment aux hommes d'équipage au sujet de la présence des enfants : «Je n'ai vu aucun enfant. Désolé, nous avons du travail. Dites bonjour aux membres du Comité de ma part».

△ Monsry, une femme aux commandes des forces armées d'Industria

Lana, qui a alors reconnu la voix de son grand-père, pense qu'il se cache incognito parmi les gens du chantier.

C'est lors d'une opération sous-marine que le Patron, coincé sous la carcasse du bateau, se révèle être le fameux grand-père. La cause de cet accident est une secousse sismique de grande magnitude, signe avant-coureur de la destruction totale d'Industria. Devant l'ampleur du problème, le professeur dévoile son identité aux gens du chantier et les invite à terminer le travail de renflouage, afin de permettre l'évacuation de la population d'Industria.

Les deux enfants et le vieil homme retournent dans le désert, pour y trouver l'épave d'un grand bateau abritant un appareil volant que le professeur Lao a réussi à remettre en marche. En lévitation, l'appareil leur permettra d'atteindre Industria à temps. Ils profiteront de l'occasion pour rechercher une pièce de rechange qui augmentera les capacités de l'engin. En chemin, ils découvrent un homme à peine vêtu, attaché : le Capitaine qui subit son châtiment. Après toutes leurs mésaventures, Lana et Conan hésitent à le libérer, mais la compassion finit par gagner leur cœur. Le professeur apprend au supplicié l'imminence de la catastrophe. Sa première pensée va à ses hommes d'équipage et à son bateau. Il doit les sauver, ainsi que Gimsy.

Se traînant derrière eux, le Capitaine repère soudain dans le ciel l'hydravion ennemi qui ne tarde pas à les attaquer. L'appareil abattu, leurs assaillants sont faits prisonniers et attachés en plein désert. Le Capitaine récupère leur mitrailleuse, qui lui sera fort utile une fois à Industria.

Retour à Industria

Ils se séparent dès leur arrivée. Pendant que le professeur et Lana tenteront de rejoindre le Comité des scientifiques, Conan et le Capitaine délivreront les prisonniers.

La diversion lancée par Conan et le Capitaine est de courte durée, et tous les soldats d'Industria abandonnent le Barracuda pour poursuivre le professeur.



△ De sympathiques arrivants...



△ Un grand-père mal en point

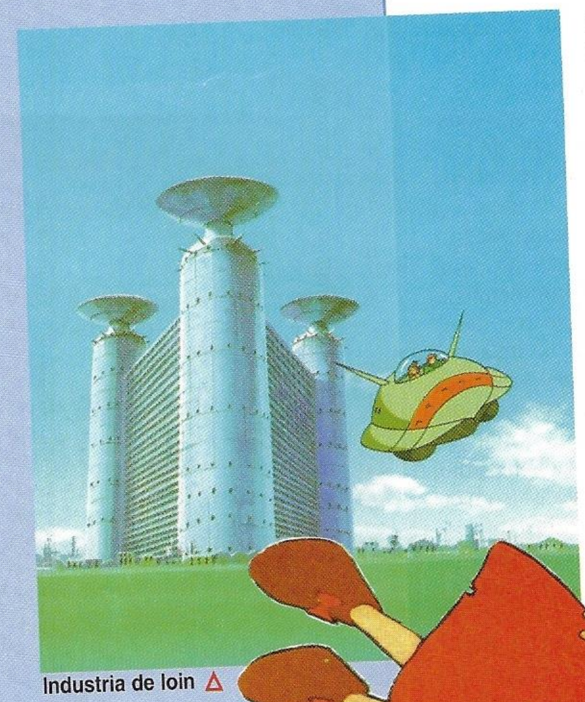


△ Vengeance ! Rétorsion !...

△ Industria vu d'en bas



Le Capitaine et son mauvais pantalon™ △

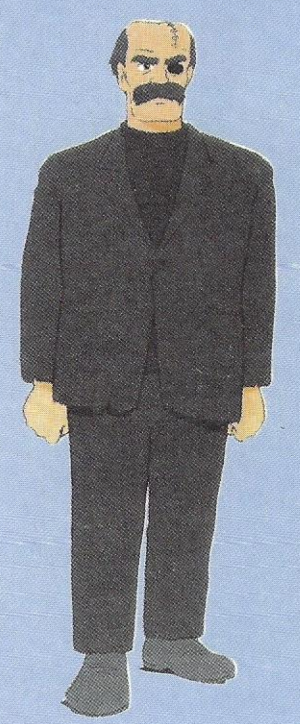


Industria de loin △



Lana, un drôle d'oiseau ! △

Le Professeur Lao, un grand-père tout aussi ravagé... ▽



En effet, Lepka ne s'intéresse qu'à cet homme qui est sa dernière chance de maîtriser l'énergie solaire.
Presque coincé dans une tour, le professeur décide d'aller plus bas, chercher la pièce qui manque à sa machine pour être pleinement opérationnelle. En bas se trouve la ville morte, cité souterraine qui fut durant des années l'abri des habitants d'Industria. Beaucoup y sont morts d'ailleurs, et le sol est jonché de tombes et de croix blanches. Plus loin se profilent les carcasses du cimetière d'avions, dans lequel ils devraient trouver sans mal ce qu'ils cherchent. Mais les soldats les ont repérés, et c'est de justesse que Conan et Gimsy vont les sortir de ce mauvais pas.

Profitant des nombreuses galeries creusées par les îlotes d'Industria (la population, recluse dans ces sous-sols, de parias marqués au fer rouge pour avoir désobéi), l'aéronef émerge à l'air libre, au beau milieu des trois tours de la cité, et s'envole vers la mer pour rejoindre le Barracuda.

Une fois sur le pont, le professeur confie les enfants au Capitaine et repart immédiatement vers Industria pour prévenir son peuple de la catastrophe à venir. Le Barracuda quant à lui prend tranquillement la direction de l'île de Lana.

Edenia

L'accueil qui leur est réservé est loin d'être chaleureux. Un des pêcheurs a reconnu le bateau qui enleva il y a quelques mois la petite-fille du professeur Lao. La réaction ne se fait pas attendre et une bombe artisanale, passion du vieil ahuri, ne tarde pas à faire sombrer le Barracuda dans la baie d'Edenia.

La vision de la petite fille, en pleine forme et accompagnée de ses jeunes amis, efface tout malentendu. Les arrivants content leurs aventures aux parents de Lana et au maire. Désormais, ils n'ont d'autre alternative que d'attendre le retour du professeur Lao.

Conan et Gimsy sont bientôt confrontés à Raoul, triste personnage à la tête d'une bande d'orphelins qui partage son temps entre diverses rapines et une vie pastorale.

Conflit

Quelques semaines plus tard, un vaisseau de guerre d'Industria commandé par Monsry débarque sur les côtes d'Edenia, et la petite communauté est rapidement circonvenue par les envahisseurs.

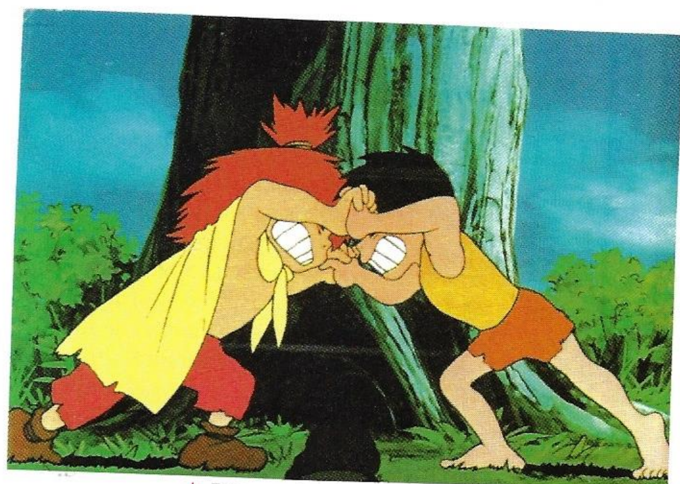
Seuls le vieux pêcheur et Conan s'échappent au nez et à la barbe des soudards en semant une panique monstre, pour le plus grand plaisir des prisonniers, qui malgré leur dénuement voient là un divertissement inattendu.

Monsry a reçu l'ordre de ramener Lana pour faire parler le professeur, retenu prisonnier à Industria. Conan, emmenant avec lui la dernière invention du vieil artificier, se rend sur le bâtiment de guerre, où il se laisse capturer dès qu'il apprend que Lana s'y trouve. Il prévient le commandant et la bombe est repêchée. Et c'est en ouvrant le tonneau que les sbires d'Industria font tout sauter. Conan sauve Lana et tous deux repartent à la nage vers Edenia.

△ Conan, en pleine action, goûte fort peu les envolées lyriques

Le lendemain, c'est un équipage dépité qui revient à Edenia. Le moral des troupes est au plus bas mais Monsry décide de faire payer les villageois en renflouant le Barracuda pour en faire leur nouveau bâtiment de guerre. Tous les habitants sont réunis sur la plage. Curieusement, le niveau d'eau est nettement en deçà de celui de la marée basse... Et soudain, ils aperçoivent un gigantesque raz-de-marée se profiler à l'horizon.

Tous fuient vers les hauteurs à l'approche de la monstrueuse vague défer-



Des mordus de gymnastique...

lante. Dans la confusion qui s'ensuit, les villageois prennent le dessus sur les soldats d'Industria.

Réduits à l'impuissance, ceux-ci sont invités dès le lendemain à participer aux travaux des champs. Découvrant les bienfaits d'une vie saine, ils se fondent peu à peu dans la population autochtone, au grand dam de leur ancien chef. Les jours s'écoulent paisiblement, mais nos trois héros prennent conscience de la gravité de la situation : la présence de soldats est le signe patent de l'échec du professeur, et de plus, le *tsunami* annonce l'imminence du désastre sur Industria.

Ils ne peuvent se résoudre à laisser périr des milliers d'innocents, et savent par ailleurs que le professeur est retenu par Lepka qui veut l'obliger à révéler le secret de l'énergie solaire. Bravant l'interdiction du maire et de ses parents, Lana rejoint Gimsy, Conan, le Capitaine et Monsry qui s'envolent hardiment vers Industria à bord d'une machine volante laissée sur l'île par le professeur.

A l'approche d'Industria, ils sont attaqués par l'hydravion. Ils survolent alors la côte pour déposer le Capitaine et Gimsy. Piquant en flamme vers les tours, l'appareil se pose en catastrophe et Conan a tout juste de le temps de s'en extirper avec Monsry avant que l'engin n'explose.

Pendant que Lana et les autres se dirigent vers les sous-sols, inondés depuis les tremblements de terre et le raz-de-marée, pour rejoindre les parias d'Industria, Conan est mis aux fers et proprement cloué à un mur. Monsry fait son rapport. Elle ment à Lepka en prétendant que l'île est sous leur contrôle, et que son vaisseau ne devrait pas tarder à ramener la petite fille du professeur.

Monsry comprend alors que le professeur a subi des tortures destinées à lui faire avouer le secret et le code d'accès au satellite qui a emmagasiné une quantité phénoménale d'énergie. Mais elle se dévoile en sermonnant Lepka, tentant lui expliquer combien une existence paisible est préférable à une vie guerrière. Lepka la fait arrêter, mais alors qu'on l'emmène au cachot, elle prend congé de ses gardes et libère Conan qui s'échappe vers les sous-sols. Il doit empêcher Lepka de dynamiter les souterrains, car le félon espère ainsi se débarrasser de ses opposants en les noyant.

Conan sème la zizanie au passage mais ne parvient à désamorcer qu'une seule bombe. Tout explose et l'eau pénètre rageusement, niveau après niveau, dans les sous-sols d'Industria.

Les habitants ont tôt fait de chercher refuge vers l'extérieur mais Lepka a obstrué toutes les issues, et leur propose un marché infâme : leur vie sauve en échange de Lana. N'écoutant que son seul courage, celle-ci va d'elle-même au devant du tyran. Il la conduit à son grand-père et menace d'exterminer la population si elle ne le convainc pas de livrer le moyen d'utiliser l'énergie solaire.

Lana se rend compte que son grand-père a été rendu sourd et aveugle par les tortures de Lepka. Il marmonne inlassablement ses recommandations, et n'acceptera de donner le code que pour la seule évacuation des habitants d'Industria. Lepka, qui ne l'entend pas de cette oreille, menace cette fois-ci de jeter Lana dans le vide. L'enfant est alors ligotée et livrée à l'étroitesse d'une passerelle surplombant le vide.

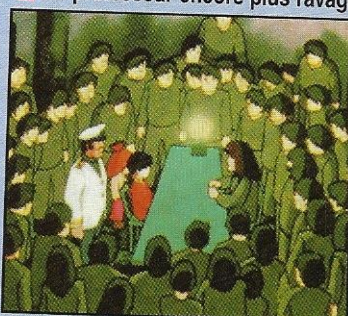
De leur côté Conan, Gimsy et le



Le Capitaine et son mauvais déguisement™

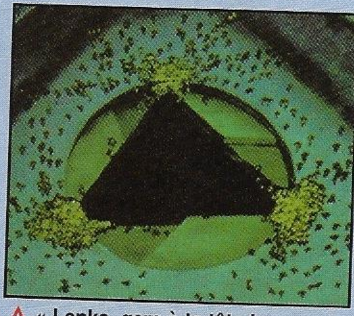


Le professeur encore plus ravagé



Conjurés souterrains à Industria

Une tête au carré pour Lepka !



« Lepka, gare à ta tête ! »



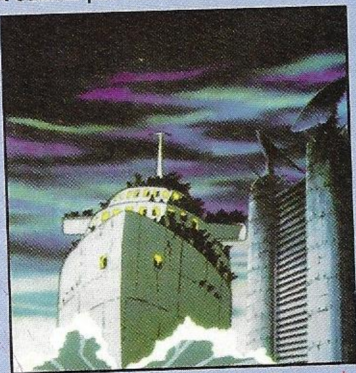
De vertigineuses perspectives s'ouvrent à Lana !



« Rigolez pas, je vais tirer ! » △



N'oubliez pas votre brosse à dents △

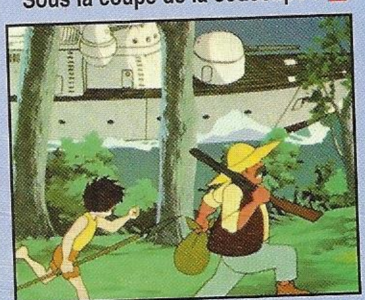


Fier bâtiment fendant les flots... △

Conan, toujours mordu de gym... ◁



Sous la coupe de la soucoupe ! △



«Tom Sawyer, c'est l'aventure...» △

Capitaine, résolus à trouver une sortie en passant sous l'eau, s'enfoncent dans les galeries sombres en utilisant un wagonnet renversé comme cloche de plongée. ils parviennent finalement au beau milieu du peloton d'exécution de Monsry.

Dans les rangs d'Industria, la surprise est telle que Conan et le Capitaine se défont facilement des exécuteurs et délivrent Monsry, qui peut ensuite les conduire au centre de contrôle et, de là, ouvrir les portes aux habitants. C'est la ruée. Les soldats sont vite submergés par le nombre des assaillants qui avancent inexorablement vers le sommet des tours pour s'en prendre à Lepka.

Celui-ci assiste au désastre, et tout en hurlant des ordres à ses hommes, récupère Lana qui manque tomber dans le vide. Il se dirige alors vers le toit où l'attend la jarre volante du professeur Lao.

Conan, dont les forces sont décuplées par la rage, arrive sur la plate-forme qui surplombe la tour, poursuit le potentat, et finit par pénétrer dans l'engin dont il réussit à extraire Lana, non sans provoquer au passage d'énormes dégats. Sur le toit de la bâtisse, nos deux héros rescapés assistent sains et saufs à l'explosion de la jarre volante.

Un grand cri de victoire secoue la population qui remercie chaleureusement ses sauveurs.

Évacuation

Mais tout reste à faire. Le Comité est libéré et le professeur, aidé de sa petite-fille, donne des instructions pour capter l'énergie solaire emmagasinée depuis des années dans un satellite.

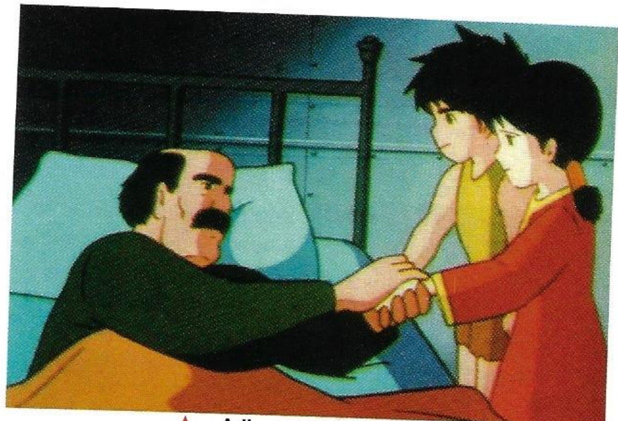
Le soir venu, tout le monde attend que le satellite soit opérationnel, les tours rejoignent finalement leur plate-forme pour capter l'énergie des étoiles et... le miracle se produit. Un flot d'énergie pure envahit les buildings, insufflant une seconde vie à Industria. Tous les couloirs et les escaliers se remettent en mouvement. L'énergie sera suffisante pour évacuer la population, renflouer le bateau par-delà le désert et repartir vers Edenia.

Le professeur invite alors les enfants à le suivre dans une pièce de l'immense bâtiment. Il tient à leur montrer le niveau de technologie qu'avait atteint l'homme à Industria, parvenant à créer des illusions plus vraies que nature. Dans cette fameuse pièce, un hologramme leur montre en effet la vie dans un parc avant la Grande Guerre, au défilement des saisons. Le professeur leur fait alors comprendre que la Science, qui a détruit la population terrestre et semé de si grands troubles dans l'ordre écologique, est également celle qui a créé cette pièce inoffensive. « La Science n'est pas mauvaise en soi, c'est l'usage qu'on en fait qui peut être dangereux ». Cela, ils ne devront jamais l'oublier, afin d'apprendre à leurs enfants à faire le bien et non le mal.

Lepka contre-attaque

Tout se passe comme prévu. Les gens travaillent jour et nuit, le professeur se repose dans une cabine individuelle, mais il semble préoccupé par la lenteur des opérations. Dans le centre de commande survient soudainement un événement que personne n'aurait cru possible : Lepka, vivant, réapparaît. La résurrection éphémère d'Industria va lui permettre de donner son envol à un terrible bombardier de guerre caché dans les sous-sols de la cité. Les habitants assistent démunis au décollage vertical de l'immense machine, qui prend sur-le-champ le cap d'Edenia.

Décidés à l'arrêter à tout prix, Monsry, Conan, Gimsy et l'inévitable Capitaine embarquent dans l'hydravion. Mais aucun des tirs du petit appareil ne parvient à forcer le blindage de l'énorme vaisseau de guerre. Mitraillés de toutes parts, ils foncent tels des kamikazes sur l'une des tourelles. Le choc est terrible (mais personne n'est blessé...), mais



« Adieu mes enfants... »

Monsry parvient à dégager l'hydravion et à repartir en planeur vers Industria, en compagnie de Lana qui était montée à l'insu de tous. L'appareil laisse cependant sur le bombardier Conan, Gimsy et l'incontournable Capitaine.

Les trois gaillards se lancent à l'assaut du terrible engin. Lepka tente alors diverses manœuvres pour les précipiter dans le vide, mais rien n'y fait, nos trois compères s'accrochent comme moules à un rocher, menaçant une fois de plus de faire échouer ses plans. Pour rejoindre le fuselage de l'avion, Conan et les autres courent sur les ailes et parviennent finalement à pénétrer à l'intérieur de l'appareil. Lepka ne voit d'autre solution que de se débarrasser de l'élément devenu inutile de son engin : le moteur principal. Conan est alors séparé de Gimsy et du Capitaine, qui se trouvaient encore dans la partie sacrifiée. Les deux comparses n'ont plus qu'à remonter par la tourelle supérieure de l'aileron, emplacement stratégique à partir duquel ils ouvrent le feu sur leurs ennemis. Lepka, réduit à l'impuissance, détache à son tour l'aileron. Gimsy et le Capitaine tombent vers l'océan...

Conan, qui se débat au milieu des soldats, en profite pour rejoindre le pont de commandement, déserté par le pusillanime Lepka. Ce dernier, bien décidé à prendre le large dans une petite capsule de sauvetage placée à l'avant du bombardier, compte sur l'indéfectible loyauté de ses hommes pour couvrir sa fuite. Mais ceux-ci ne l'entendent pas de cette oreille et l'empêchent de décoller. Conan est sur le point de les atteindre quand d'inquiétants bruits sourds se font entendre derrière lui.

Alors que Conan atteint la capsule, Lepka, déstabilisé, vacille, une grappe humaine toujours agrippée à lui. Conan tente de leur venir en aide et leur tend une main secourable, mais il est trop tard. Le petit appareil prend de l'altitude, et Conan voit l'immense vaisseau prendre feu et piquer vers la mer.

Les jours passent. Les habitants d'Industria, qui espèrent le retour de leurs sauveurs, commencent à se résigner et doivent songer avant tout à la survie de la population. La mort dans l'âme, ils décident de s'embarquer à bord du paquebot renfloué et quittent enfin Industria.

Et tandis que le bateau vogue vers Edenia, les habitants assistent à la destruction de leur monde de souffrance, dans un nouveau et terrible tremblement de terre suivi d'une éruption sous-marine.

En chemin, ils croisent l'épave du bombardier où les attendent Gimsy et le Capitaine, en état d'inanition. Ils ne peuvent malheureusement prétendre que Conan est toujours en vie.

En dernière extrémité, le Professeur Lao demande à sa petite-fille de se concentrer et de rechercher télépathiquement Conan, afin de savoir dans quelle direction aller pour le secourir, ce qu'elle fait avec succès en communiquant avec ses amies les mouettes.

Conan pagaye sur un débris voguant au gré des courants quand il est repêché par le bateau. Une fois réunis, ils assistent tous au dernier souffle de Lao. Des funérailles marines sont organisées.

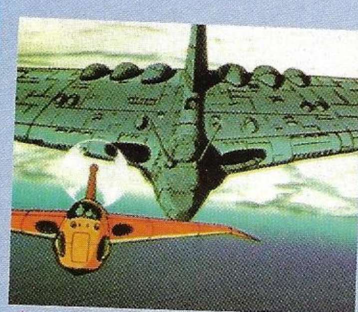


Quelques mois plus tard sur Edenia.

La communauté s'est agrandie, de nouvelles familles ont été fondées, les problèmes entre les différentes parties de l'île ne sont plus que de mauvais souvenirs et un nouveau projet a mûri dans la tête de chacun : coloniser une autre île, construire un nouvel Eden, car la population croissante a besoin d'espace.

L'endroit est tout trouvé : l'île perdue qui abritait naguère Conan et son grand-père...

Une fois le Barracuda remis à neuf, l'expédition est enfin prête. Mais avant



David et Goliath sont dans des avions...



Ouh là là, ça va bientôt sauter...



« Conan, un coup de main ! »

Mode d'été sur Edenia




△ Avec Conan, on joue comme on aime...

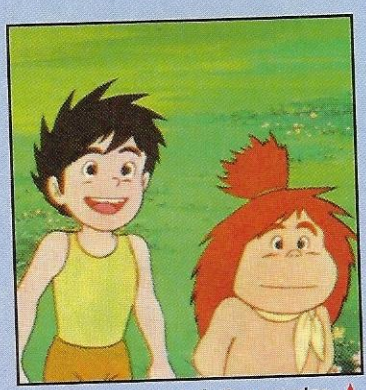
le départ, on fête dignement le mariage du Capitaine et de Monsry, plus radieuse que jamais. Le bateau arrive en vue d'un immense continent au sommet duquel se trouve une petite construction bizarre, conique. Ils reconnaissent à grand-peine la fusée qui servait de domicile à Conan. Il s'agit bien de l'île perdue, mais les différents cataclysmes ont fait resurgir de la mer des terres jadis submergées.

L'équipage accoste : une nouvelle vie commence « pour que les hommes vivent dans le bonheur et la paix »...


△ « Je vole, oui je vole ! »

Une série d'une incroyable qualité

Empreinte d'une grâce, d'une légèreté, d'une beauté à ce jour inégalées, l'œuvre de Miyazaki est le fruit d'un labeur inlassable mû par une volonté intransigeante et mise au service du talent le plus pur. Chacune de ses pièces, véritable chef-d'œuvre du 7e Art, est animée d'une magie intérieure que les mots sont impuissants à décrire.


Barbares en culottes courtes △

Conan le fils du futur a révélé le génie de Miyazaki en 1978, période durant laquelle nous, petits Français, découvrions à peine le DAN au travers du plus imprévu de ses ambassadeurs : *UFO Robo Grendizer* (*Goldorak*).

Cette série a connu une reconnaissance particulière à son époque. L'aspect le plus révélateur en est sa rediffusion immédiate sur NHK. Peu de séries peuvent se prévaloir d'une telle distinction. Les épisodes étaient si coûteux, les délais si longs qu'ils parvenaient souvent à la dernière minute aux studios. Mais Miyazaki avait obtenu ce qu'il voulait : le contrôle total de la série. Peu après *Conan*, le maître s'attaquait pour la seconde fois à un autre morceau de choix : *Lupin III*.

Les choses sont en bon chemin ▽


Conan ne souffre presque pas des défauts inhérents à sa condition de série télévisée. Miyazaki avait obtenu carte blanche pour la réalisation, et surtout gagnait bon an mal an tous les crédits nécessaires à cette réalisation.

Le plus marquant est incontestablement la grande qualité du scénario : malgré le peu d'épisodes, il présente une étonnante variété de situations qui offrent autant de rebondissements et tiennent le spectateur en haleine du début à la fin de la série. Le monde de Conan est si palpable, si présent qu'il ne nous viendrait pas une seconde à l'idée de mettre en doute le déroulement des événements. Le message, lui aussi, est extrêmement clair.

Les hommes ont fait subir à leur race, à tous les êtres vivants et à la Terre toute entière, d'irréparables pertes. Les scientifiques présentés dans la série se sentent responsables de ces pertes. Solidaires ou non, ils vont tout tenter pour permettre aux survivants d'avoir une vie confortable, à l'image des sages d'Industria, cependant que le professeur luttera de toutes ses forces pour la paix.

Mais finalement, ils préfèrent cesser d'exister, donner au monde une véritable chance de tout recommencer à zéro. Les prémisses en étaient déjà présentes dans l'épisode des moissons qui suit la défaite de l'armée d'Industria sur Edenia : la vie en communauté agraire est de mise pour ce berceau d'un nouveau monde.

Non seulement il apparaît clairement que ce sont les excès humains qui sont à l'origine de ces catastrophes, mais par ailleurs, garder un semblant de technologie dans un tel monde post-apocalyptique n'est possible que pour une minorité, pendant que le peuple dans son ensemble est réduit à la servitude. La vie autarcique d'Industria met finalement en danger la planète entière. Nonobstant leurs appareillages sophistiqués, les dirigeants ne croient pas aux avertissements du professeur. Pire, des gens comme Lepka gardent jalousement cette technologie dans le seul et unique but de dominer le monde, et de détruire toute résistance de la part de ses sujets. Lepka est l'image même de l'intelligence et de la ruse mis au service de la cupidité et du profit individuel. Il ne devra sa chute qu'à l'initiative heureuse d'autres fortes têtes, des individualistes dans le bon sens du terme, des gens prêts à tout pour le stopper. Ce sont bien sûr Conan et le Capitaine, et dans une moindre mesure, Gimsy qui n'est qu'un double comique de



△ Le Barracuda en fête, en route pour l'île perdue

Conan. Les terribles armes de guerre témoignent avant tout d'une technologie délètère. D'ailleurs, Industria repose sur un véritable cimetière d'avions, de tanks et d'humains. Des milliers de croix reposent dans la ville enfouie, siège ancien des survivants d'Industria. Il s'agissait là d'un refuge qui fut leur tombe... toute une symbolique montrant qu'il n'y avait pas un seul espoir de survie à long terme pour cette cité, dernier vestige de la technologie et de la folie humaines.

Edenia est tout le contraire d'Industria. Vision manichéenne qui peut amuser, mais ô combien idyllique. Ancienne montagne devenue île, elle témoigne de l'existence ancienne d'une civilisation agraire qui se suffit à elle-ême. Elle a développé une industrie fondée sur l'agriculture et la pisciculture ; la majeure partie de la journée est consacrée aux ateliers auxquels participe toute la population, jeunes comme vieux, hommes comme femmes. Leur organisation n'est pas parfaite, mais elle permet aux habitants de vivre confortablement (ils doivent beaucoup au professeur Lao, ses conseils et son savoir). Le seul point noir est la partie de l'île où sont installés «les orphelins», qui ont pour chef un jeune tyran qui terrorise les plus faibles avec sa bande de voyous gardiens de troupeaux (!). Ces orphelins livrés à eux-mêmes sont néanmoins l'avenir de l'île. La solution est apportée par Conan et Gimsy qui sont eux aussi des enfants. Mais, bien que l'équilibre des forces soit rompu, le contact avec le petit village d'éleveurs sera rétabli grâce à la barque du pêcheur, et seul l'usage des armes et de la force remettra le chef de cette petite bande à sa place.

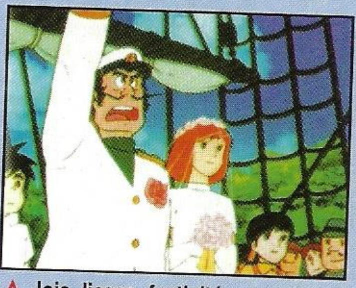
Après les dégâts du raz-de-marée, il finira d'ailleurs comme les soldats d'Industria : dans les champs.
C'est donc une population essentiellement bonne, accueillante qui nous est présentée à travers Edenia. Mais cela ne l'empêche pas de se défendre, ne serait-ce que pour montrer que ces hommes savent tirer des leçons de leurs déboires passés.
D'Edenia partiront de nouveaux colons vers un monde neuf, à l'échelle des ambitions de Conan et de ses amis. En s'embarquant vers l'île perdue, ils ne s'attendaient pas à trouver un continent. Le niveau des eaux baisse enfin, la petite île est redevenue montagne, avec à son sommet la fusée du grand-père, sa maisonnette et le cimetière de ses défunts compagnons. Mais quelle surprise et quelle joie pour Conan et Lana, que ce grand et nouveau monde qui leur est offert ! Nul doute que leurs enfants suivront les préceptes du professeur Lao, et qu'ils sauront donner une nouvelle chance à l'humanité.

Yvan West Laurence
et Alexandre Foucher

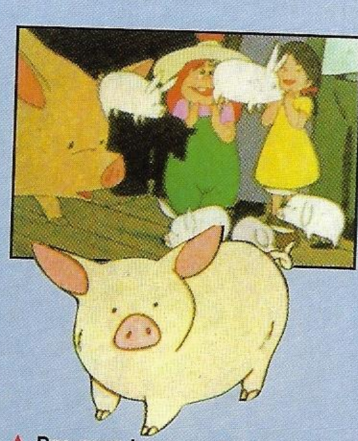
Conan, le fils du futur © Nippon Animation



△ « Moi aussi, je peux faire comme Kiki et Cathy la petite fermière... »



△ Joie, liesse, festivité...



△ Des gens bons sur le bateau





Nausicaä de la vallée du vent





En 1984, au Japon, sortent au cinéma deux chefs-d'œuvre de l'animation : **Macross, Do you remember love ?** *et* **Kaze no tani no Nausicaä**. *Ce dernier est le premier vrai long métrage de Hayao Miyazaki et c'est déjà un chef-d'œuvre absolu. Ce film adulé par Moebius a été pendant dix années consécutives classé meilleur dessin animé de tous les temps et l'héroïne, Nausicaä, reste aujourd'hui encore le meilleur personnage de tous les temps.*

Récolte toxique pour Nausicaä

Nausicaä sur son aile volante



Nausicaä et son Squirrel-Fox (moitié écureuil, moitié renard), Teto

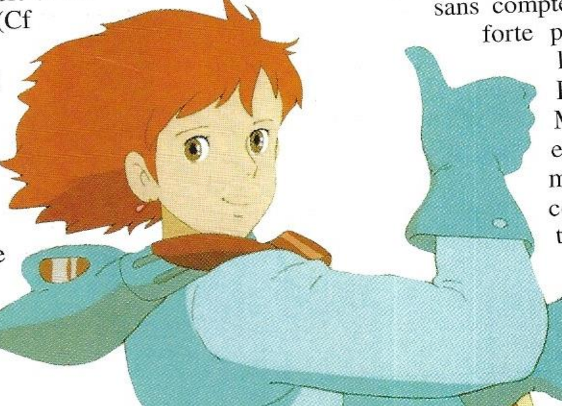
Nausicaä et Yupa dans son laboratoire secret

Quand Miyazaki termina *Lupin III, le château de Cagliostro*, il se trouvait dans une position fort délicate. Réalisateur déjà relativement connu dans le milieu, en raison de son opiniâtreté à produire des animations de qualité, le futur Maître en avait assez des dessins animés produits au kilomètre et dont la médiocrité n'avait d'égal que leur faible coût. «Investissez !», tel était déjà son credo et il n'hésitait pas, avec son ami Takahata, à le crier sur tous les toits, ce qui n'était guère du goût de certains producteurs. C'est à l'occasion de la préparation d'un dossier sur ses réalisations que Miyazaki présenta à l'équipe d'Animage, célèbre magazine japonais, plusieurs séries de dessins constituant pour la plupart des projets de films. Otoga, le rédacteur-en-chef, fut fort enthousiasmé et l'idée d'un projet commun commença à faire son chemin. En juillet 1981, la société Animage déposa un premier projet de film d'animation devant la conférence de Tokuma. Il s'agissait d'une histoire très proche de celle de *Tenkû no shiro Laputa* (*Laputa, le château dans le ciel*) : une forteresse flottant dans le ciel et dirigée par des robots. Ce projet intitulé *Sengoku majo* fut rejeté. Mais, ne se laissant pas abattre, Miyazaki déposa immédiatement (après) un second projet : *Rolf*. Celui-ci devait mettre en scène Yara, la reine de la Vallée du Vent, et les vers des sables. Nouveau rejet, sans doute dû à de trop larges réminiscences de Frank Herbert et du célèbre *Dune* (Cf AL n°7). Ceci aurait pu être la fin de cette miraculeuse collaboration si Animage n'avait pas proposé à Miyazaki de réaliser pour leur compte un nouveau *manga*. Après quelques tractations, il accepta mais y mit trois conditions tout à fait inattendues (et des plus étranges dans le monde du *manga*). En premier lieu, il était



stipulé qu'il pourrait mettre fin à cette série dès qu'il aurait trouvé un projet de film sur lequel travailler. Ensuite si le *manga* ne recueillait aucun succès, la direction d'Animage pourrait en arrêter la parution à n'importe quel moment. En retour, Miyazaki ne serait tenu à aucune limitation pour son imagination débordante. Enfin, ces dessins ne seraient en aucun cas à la base d'un projet de travail d'animation. D'ailleurs, il s'arrangea toujours pour faire de ce *manga* quelque chose d'intentionnellement difficile à animer. Encore une clause non conventionnelle dans le monde de la BD japonaise, où l'animation d'un *manga* constitue la consécration d'un dessinateur.

Ainsi *Kaze no tani no Nausicaä* commença dans les numéros d'Animage. L'aventure de Nausicaä était loin de se terminer là, avec la parution des premières esquisses, car ç'aurait été sans compter sur la forte personnalité de Hayao Miyazaki et ses multiples coups de tête. Pour





exemple, sachez que le numéro de février 1982 (celui qui dévoilait les premiers pas de *Nausicaä*) venait tout juste d'être bouclé quand Miyazaki appela Animage pour leur annoncer qu'il désirait tout arrêter. La suite ne se fit pas sans mal, "coups de gueule" et multiples renégociations du contrat furent le lot de ces nombreuses années qui virent le succès grandissant et ininterrompu de ce *manga* et la création de ce merveilleux film qu'est *Kaze no tani no Nausicaä.*



Légende du troisième millénaire

« Vêtu d'une robe bleue, il descendra d'un champ d'or pour restaurer une fois encore l'alliance perdue avec la Nature et guider les hommes vers un monde de bonheur et de pureté. » Telle est la légende qui circule dans ce monde post-apocalyptique où plus personne ne semble croire à ce mythe, même pas l'héroïne. Il y a mille ans, toute civilisation humaine fut réduite à néant au cours de la guerre des "Sept Jours de Feu", qui ne laissa derrière elle qu'un monde désolé. Les conséquences de ce drame guident toujours les actes des rescapés sur cette planète où sévissent déserts, jungle toxique (le *Fukai*) et une faune aux proportions démesurées qui semble surgie de l'ère préhistorique. Dans cet univers cauchemardesque demeure une oasis protégée des vapeurs toxiques (*miasma*) par le vent qui vient de la mer : La Vallée du Vent. C'est dans ce lieu préservé que vit la princesse Nausicaä.

Les premières images du film sont fabuleuses. Une ville fantôme sous une pluie de spores, l'histoire des "Sept Jours de Feu" contée en l'espace d'un générique hallucinant et le vol féerique du planeur de Nausicaä, le Mehve, au-dessus du désert et du *Fukai*, entraînent déjà le spectateur dans une aventure fantastique qui est loin de s'arrêter aux premières minutes d'animation. L'histoire débute avec l'arrivée mouvementée de Yupa Miralda poursuivi par un *Ômu* — littéralement "Seigneurs-insectes", immenses gardiens protecteurs de la forêt toxique. Ami du roi Jhil de la Vallée du Vent et professeur de Nausicaä, le seigneur Yupa parcourt le monde à la recherche du secret du *Fukai* et ne trouve la plupart du temps que des villes et des villages en ruines, rongés par la jungle toxique. Arrivé dans la Vallée du vent, Yupa apprend que le roi est gravement malade, empoisonné par les effluves toxiques du *Fukai*.

Soudain, dans calme de la nuit, un vaisseau torumekian, attaqué par des insectes, s'écrase sur les berges du Lac Acide. Au milieu des décombres, Nausicaä découvre la princesse Rastel, du royaume de Pejitei, retenue en otage par les Torumekians. Avant de s'éteindre, celle-ci la supplie de brûler ce vaisseau maudit. L'intrusion de cet énorme cargo dans la Vallée du Vent n'est pas sans conséquence. Le vaisseau transportait avec lui des spores, qui, en se développant, pourraient empoisonner la vallée. Plus grave encore, se trouvait à son bord un amas compact et vivant : les restes d'un des géants de l'ancien monde qui dormait dans la cité de Pejitei.

Dès le lendemain, la Vallée du Vent est attaquée par les Torumekians, bien décidés à récupérer le Géant de feu qu'ils avaient eu tant de mal à arracher à la principauté de Pejitei. Avec à leur tête la princesse Kushana et son aide de camp Kurotowa, les envahisseurs mettent à sac le château, assassinent le seigneur Jhil. Ils imposent leur loi aux habitants de la vallée et exigent par les armes leur collaboration pour détruire le *Fukai* en utilisant l'arme la plus terrible que l'homme ait



La ville fantôme subissant les effets des spores toxiques.

Nausicaä prête à tirer

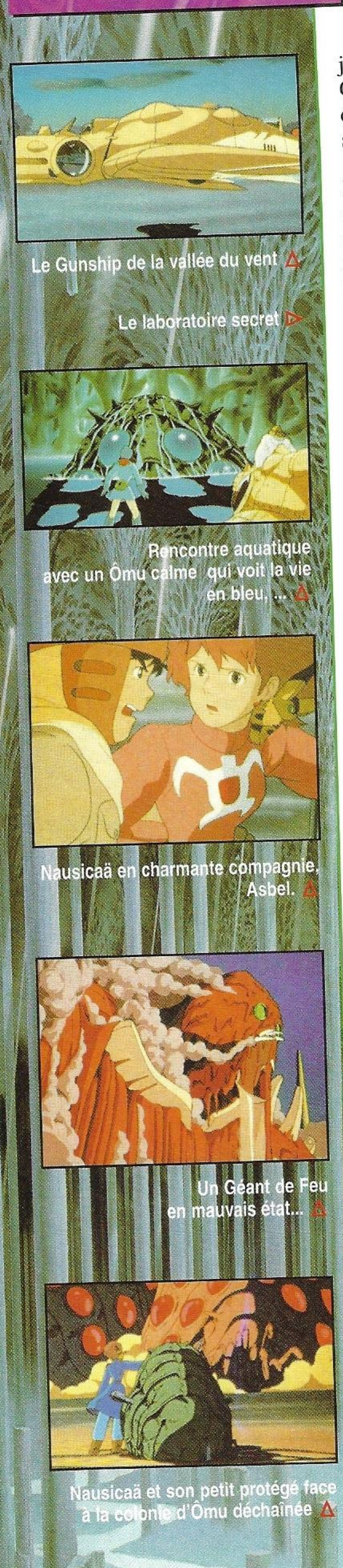
Asbel, Prince de Pejitei, deviendra l'ami de Nausicaä.

«Vêtu d'une robe bleue, il descendra d'un champ d'or...»

Un Ômu qui voit rouge...

Kushana et son bras droit (ben oui, parce que le gauche...)

Portrait d'un Géant de Feu, le God Warrior.



Le Gunship de la vallée du vent △

Le laboratoire secret ▷

Rencontre aquatique avec un Ômu calme qui voit la vie en bleu, ... △

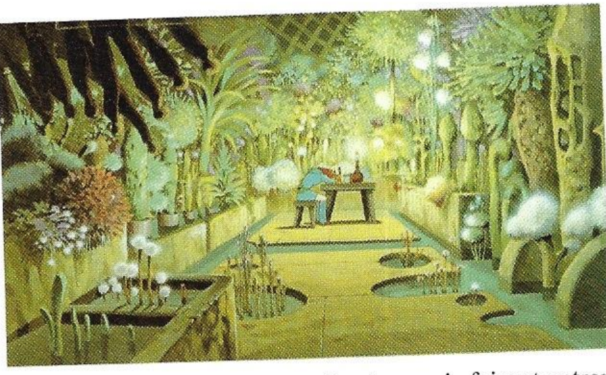
Nausicaä en charmante compagnie, Asbel. △

Un Géant de Feu en mauvais état... △

Nausicaä et son petit protégé face à la colonie d'Ômu déchaînée △

jamais inventée : le "Dieu-Guerrier" de feu. Or s'attaquer au *Fukai* équivaut à un suicide.

Pendant ce temps, les habitants de la Vallée du Vent essaient tant bien que mal de ralentir, si ce n'est d'arrêter la résurrection du Géant. Rendant une dernière visite à Nausicaä, Yupa la découvre dans sa chambre secrète : une vaste serre dans laquelle la jeune fille fait des expériences sur les plantes du *Fukai*. En cherchant un remède pour son père, elle a découvert que ces plantes ne dégagent de poison que lorsqu'elles prennent racine sur un sol pollué... Le Secret du *Fukai*. Le lendemain, les vaisseaux torumekians font route vers Pejitei avec Nausicaä et des otages à son bord, quand ils sont soudain attaqués par un avion de chasse rebelle de Pejitei. A lui seul, il réduit à néant l'ensemble de la flotte. Seuls en réchappent Nausicaä, les autres otages, et la princesse Kushana. Les rescapés de l'attaque aérienne sont hélas obligés de faire un atterrissage catastrophe sur un lac du *Fukai*, réveillant ainsi une colonie d'*Ômu*...



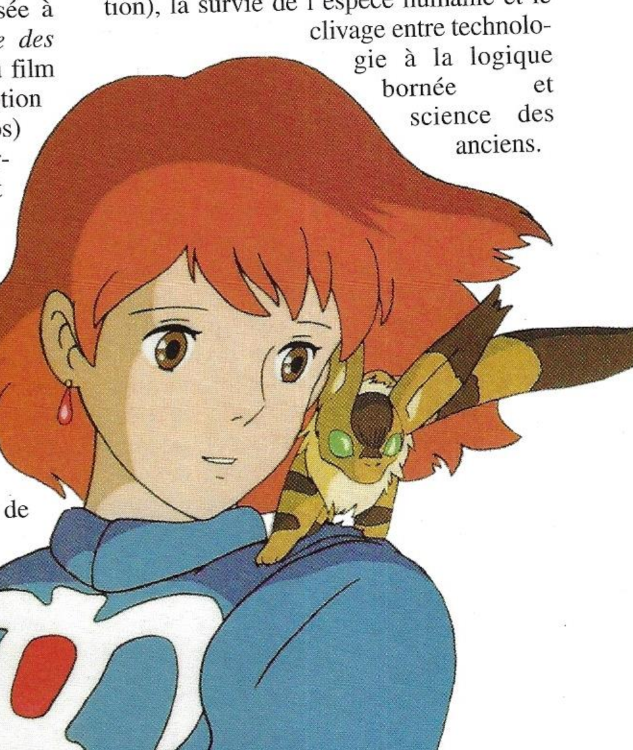


Censure

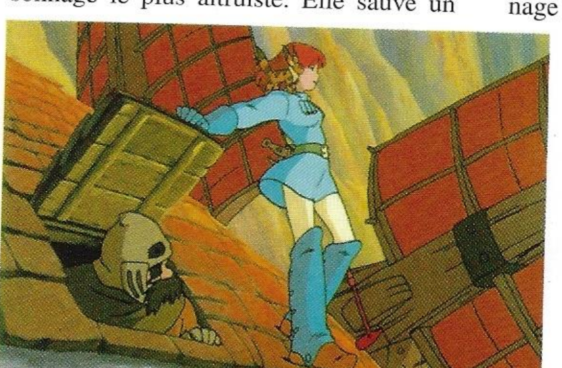
Plus qu'un classique *Nausicaä* est une véritable légende. Que ce soit au Japon, aux USA ou en Europe, il est difficile de se dire fan d'animation sans avoir vu *Nausicaä*, ne serait-ce que sa version américaine tronquée *Warriors of the Wind*, ou la version française réalisée à partir de l'américaine *La princesse des étoiles*. De même que la création du film ne s'est pas faite sans heurts, la réception de l'œuvre ne se fit pas sans (de gros) problèmes. Il faut dire que les versions américaines et françaises sont amputées d'environ une demi-heure. Donc, exit les scènes de visions et le rêve de Nausicaä, la scène de la serre botanique, et bien sûr les génériques... Le nom de l'héroïne est également modifié en Xandra, comme si Nausicaä, prénom tiré de l'*Odyssée* d'Homère, dérangeait par son manque d'exotisme. Si encore il ne s'agissait que de quelques passages coupés pour leur trop grande violence... Mais non ! Ce sont les scènes de méditation, contenant peu d'action mais faisant entrer le spectateur dans la psychologie du personnage, qui disparaissent. Il y a aussi des coupures de-ci-de-là pour réduire les mouvements de quelques secondes. Évidemment il est plus qu'illusoire d'espérer retrouver une histoire cohérente. Les motivations des personnages changent et les émotions perdent de leur intensité au point qu'il y a comme un décalage, une incohérence... un manque évident de vraisemblance ! En somme, c'est du charcutage en règle !

Pureté et écologie

Les versions tronquées réduisent *Nausicaä* à une simple aventure de SF dans un monde post-apocalyptique, alors que ce film présente une véritable réflexion sur la place de l'homme dans la Nature. On y retrouve comme dans *Conan* les thématiques de l'engrenage fou de la guerre, la pollution qui à l'époque était un grand sujet d'inquiétude pour les japonais (au point qu'ils créèrent la série «live» *Spectroman* consacrée à la lutte antipollution), la survie de l'espèce humaine et le clivage entre technologie à la logique bornée et science des anciens.



Nausicaä dépeint avant toute chose la folie meurtrière des hommes, qui avaient voulu être maîtres et possesseurs de la nature. L'antagonisme ne se situe pas tant au niveau des royaumes qui s'affrontent que sur le plan de la nature et de la culture. Nausicaä et sa Vallée du Vent se situent symboliquement au centre de ce conflit. Nausicaä ne cherche pas à dompter la nature, à détruire le *Fukai*, mais à connaître son environnement pour mieux s'y adapter, tout comme son planeur s'adapte à la force du vent. Nausicaä est aussi le personnage le plus altruiste. Elle sauve un bébé *Ômu* au péril de sa vie et sera balayée par une horde d'*Ômu* en furie pour essayer de les détourner de la Vallée du Vent. Le courage et la grandeur d'âme de Nausicaä font d'elle un personnage hors du commun, loin des princesses mièvres pleines de bonnes intentions et des guerrières stéréotypées. Nausicaä restera pour toujours L'HEROINE par excellence.





Valérie et Bounthy Warrior

Nausicaä de la vallée du vent

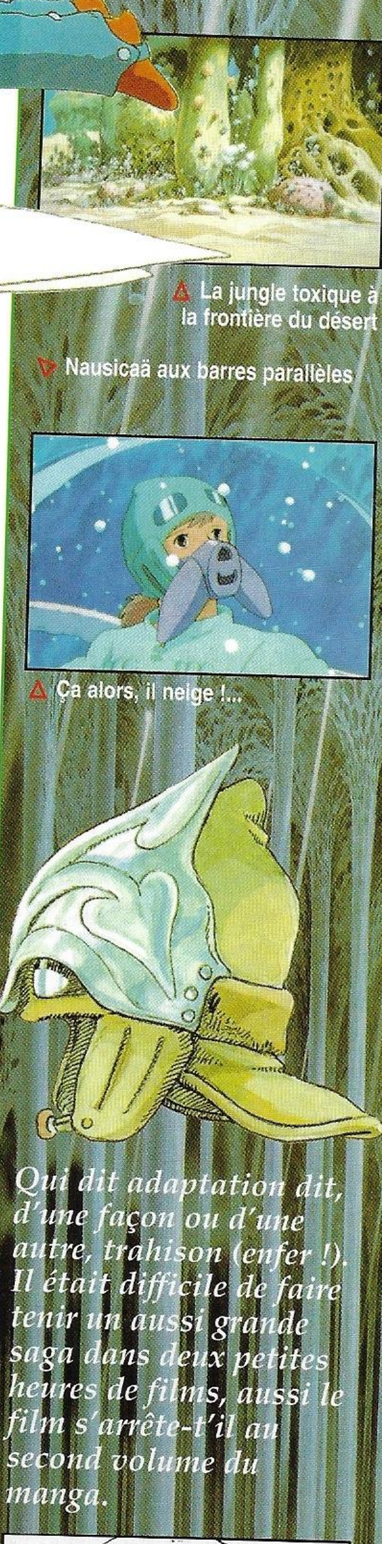
Nausicaä

du *manga* à l'*anime*

Première conséquence de l'adaptation, le monde de *Nausicaä* est réduit à la Vallée du Vent, au *Fukai*, à la principauté de Pejitei et à l'armée des Torumekians. Exit donc l'empire des Doroks, antagoniste du royaume torumekian dont est vassale la Vallée du Vent. Dans le film, « c'est la guerre », voilà tout. Exit aussi le rôle purificateur de la Forêt empoisonnée, et le côté angélique (en tant que gardiens et prédicateurs) des Ômu, chargés de répandre dans le monde cette purification empoisonnée. Dans l'*anime* ce ne sont plus que des insectes géants doués de raison, menaçant la douce Vallée du Vent à cause de la folie des habitants de Pejitei, qui tentent de détruire l'armée de la Princesse Kushana responsable de la destruction de leur cité

Exit enfin la VRAIE raison de la destruction de Pejitei par Kushana, reléguée dans le film au rang de méchante rendue folle de haine envers les Ômu depuis que l'un d'eux lui a arraché un bras. Dans le *manga*, si elle attaque Pejitei, c'est sur ordre de ses frères, afin de récupérer un «guerrier divin», arme qui pourrait donner la victoire à sa famille. Et elle a bien deux bras! Elle ne cherche pas non plus à détruire les Ômu, qu'elle ignore, de même que le "guerrier divin", mais uniquement à annihiler l'armée adverse.

Plus grave encore, Kurotawa, le "bras droit" de Kushana n'est, dans l'*anime*, qu'un vulgaire assassin qui tuera de sang-froid le père malade de Nausicaä, alors que dans le *manga* c'est un modèle de courage, d'honneur et de dévouement pour sa princesse. Si l'armée des torumekians envahit la Vallée dans le *manga*, c'est juste pour récupérer un bijou qui permet de contrôler le "guerrier divin" (qui est ranimé à Pejitei, et non à la Vallée), et elle en repartira bien vite, après

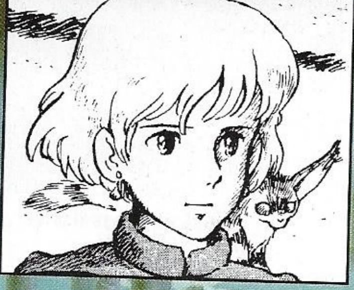


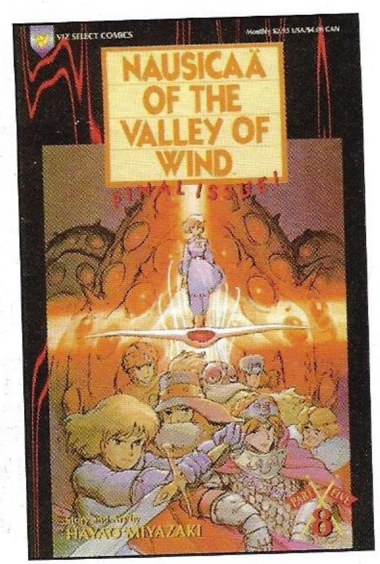
La jungle toxique à la frontière du désert

Nausicaä aux barres parallèles

Ça alors, il neige !...

Qui dit adaptation dit, d'une façon ou d'une autre, trahison (enfer !). Il était difficile de faire tenir un aussi grande saga dans deux petites heures de films, aussi le film s'arrête-t'il au second volume du manga.

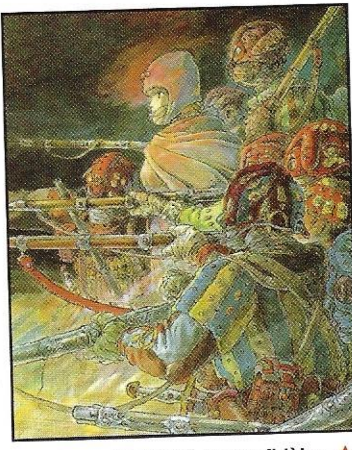




Dernier volume chez Viz Comics △



Maître Yupa dans le vent △



Nausicaä et ses fidèles △

l'intervention musclée de Nausicaä. Quant à Jhil, le roi, il mourra de maladie dans son lit. Seul exception notable d'adaptation réussie, le guerrier divin qui, dans l'*anime* comme dans la BD, se liquéfie dans un concert de beuglements et de gargouillis des plus réjouissants.

Now ! Chikaä !

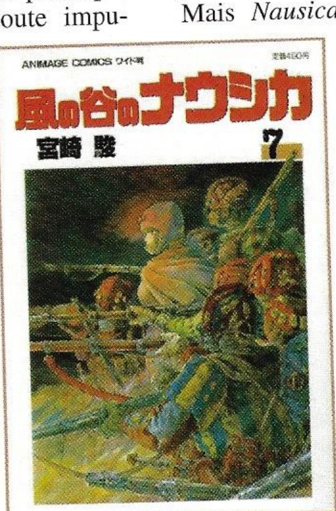
Vous comprendrez, à la lecture de ces quelques lignes, le gouffre qui sépare le *manga* de l'*anime*. Ce ne sont que quelques exemples parmi d'autres, (par exemple la très belle fin, où Nausicaä offre sa vie aux Ômu afin de les arrêter, n'existe pas dans le *manga*) et les citer tous prendrait trop de place. Je ne vous parlerai donc pas de tous les personnages qui apparaissent par la suite dans le *manga*, de la mise à l'écart pure et simple des Ômu à partir du volume 4, l'intrigue se recentrant sur la guerre, ou bien de la mort de certains personnages principaux (NdI : mais n'oublions pas que l'*anime*, sorti en 1984, ne peut évidemment couvrir les péripéties parues dans le *manga* par la suite !). D'un point de vue strictement technique, l'*anime* souffre de quelques défauts qui nuisent à la qualité de l'ensemble. Quoique très bien animé, le film pèche par quelques faiblesses, sans doute imputables au budget. Le plus gênant concerne le personnage même de Nausicaä, dont le dessin change suivant les plans et le dessinateur. Si on laisse tomber le côté technique, les incohérences et les "à-peu-près" font qu'on se désintéresse petit à petit de l'histoire, au profit du personnage central. Car c'est vraiment la seule chose réellement bien adaptée dans ce film. Nausicaä reste telle quelle, et c'est ce qui sauve l'œuvre d'un jugement plus que sévère de votre serviteur.



Un God Warrior apprivoisé ▷

Bien me direz-vous. C'est très gentil de nous parler du *manga*, vous dites-vous du fond de votre fauteuil, mais étant donné que mon japonais est limité, je ne vois pas comment je pourrais déguster la finesse d'une saga qui s'étend au final sur sept volumes. Pas de panique. S'il n'existe pas encore de version française (on peut rêver...), une très bonne version anglaise au format un peu bizarre mais à l'impression impeccable existe chez Viz Comics, et n'est pas trop difficile à se procurer. Un mot d'ailleurs sur le graphisme. Il est magnifique. Si l'on sent quelques faiblesses dans les tomes cinq et six, ce ne sont que broutilles face à la splendeur et au talent qui s'étale au fil des pages. Demandez à Moebius ce qu'il en pense... Attention toutefois. On est bien loin des standards qui ont fait le succès du *manga* en France et le graphisme reste fort voisin, je le reconnais, de son adaptation animée. Mais *Nausicaä* est indispensable dans toute bibliothèque de fan de Miyazaki. D'autant que s'il a une réputation d'être un gentil réalisateur mignon dans l'animation, il en étonnera plus d'un dans cette BD parfois très dure.

François Prioux



△ Couverture du dernier volume du *manga*

Nausicaä de la vallée du vent
© Hayao Miyazaki / Tokuma Shoten

EL-HAZARD
The Magnificent World

Amateurs de comédies légères, de jolies filles et d'aventures, le monde d'*El Hazard* est fait pour vous. Le scénario de cette série de sept OAV mélange avec fantaisie comédie sentimentale, intrigue politique, et quête d'une arme absolue pour sauver un royaume de la destruction.

Tout commence par l'excavation de ruines d'une civilisation inconnue dans le sous-sol de votre école (ben oui quoi, si la consommation de Belin p'tits déjeuner™ peut vous faire découvrir un site archéologique, pourquoi pas un monde inconnu ?). Les choses se passent à peu près normalement jusqu'au soir où ce que l'on aurait pu croire un simple pilier s'ouvre, libérant une ravissante jeune femme, qui tombe dans vos bras en murmurant de tendres paroles. Elle vous a attendu depuis si longtemps que ses pouvoirs commençaient à s'affaiblir et à disparaître. Mais il lui en reste suffisamment pour vous envoyer accomplir votre destin dans un monde parallèle, El Hazard.

Le monde des rêves

Vous vous réveillez alors, encore plus surpris, dans un paysage inconnu, en compagnie d'un de vos professeurs. Aussitôt, une autre charmante jeune femme, à peine vêtue, tombe à vos pieds, implorant votre aide. Magnanime, vous luttez avec témérité contre l'ennemi impitoyable (enfin... votre professeur le fait à votre place), et le battez triomphalement. La beauté que vous avez sauvée se révèle une puissante princesse, qui pour vous récompenser vous invite dans son somptueux palais.

Décidément vous avez de la chance. Et en plus, vous possédez une ressemblance frappante avec la sœur de cette princesse, qui a récemment disparu. D'ailleurs, vous lui ressemblez tellement que vous allez devoir la remplacer lors d'un grand conseil royal. Après une nuit au cachot, vous consentez à jouer au drag queen royal, en portant tunique et talons aiguilles.



L'ennemi

Mais vos ennuis sont loin d'être terminés. Votre pire ennemi, votre rival dans tous les domaines a lui aussi été transporté dans le monde d'El Hazard. Et devinez où il a atterri ? Dans le camp ennemi, chez les Bugroms, insectes géants et stupides dirigés par la pulpeuse reine Diva. Face à la menace représentée par les

Comme un rêve venu d'un temps ancien, comme un souvenir attaché à un passé lointain, comme un royaume d'au-delà les songes, El Hazard est le berceau éternel des périples les plus extraordinaires. Aussi longtemps que vivront l'esprit d'aventure et le désir d'absolu, la route d'El Hazard vous sera toujours ouverte. Par-delà l'infini, entrez dans le royaume des songes...

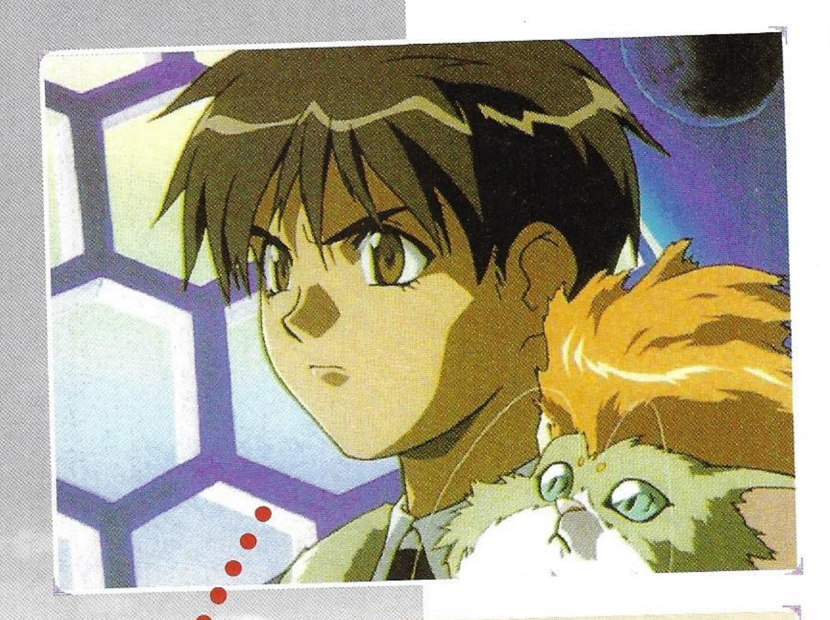


△ BUGROMS

Ce sont des insectes géants aussi bêtes que grands. Ils semblent issus d'un croisement aléatoire entre des abeilles, des scarabées et des soldats casqués. Loin de faire peur, ils sont presque attachants par leur aspect butor.

▷ Le célèbre « Fujisawa kick™ », une attaque imparable de M. Fujisawa

◁ Makoto et la princesse Rune Venus : extrait de la série TV.



MAKOTO MIZUHARA

C'est le type même du garçon gentil, gentil, gentil. Et en plus, il est plutôt beau garçon et doué en toutes choses : athlétisme, musique, résultats scolaires... Bref, il y a de quoi être jaloux, surtout quand on sait que la plupart des jeunes filles du monde d'El Hazard tombent en pâmoison à ses pieds. Arielle raffole de lui sous son déguisement féminin, Nanami le surveille jalousement et Shayla-Shayla ne reste pas indifférente. Serait-ce parce qu'il a pu admirer sa plastique en détail ?

NANAMI JINNAI

Garçon manqué, l'entreprenante Nanami est elle aussi projetée dans El Hazard. Contrairement aux autres personnages, relativement chanceux, elle atterrit en plein désert et doit travailler en tant que serveuse pour gagner de quoi se sustenter. Comme pour M. Fujisawa, elle est dotée dans El Hazard d'un pouvoir qui se révélera très utile : elle est totalement immunisée contre la magie d'illusion, contrairement aux prêtresses.



LES TROIS PRÊTRESSES

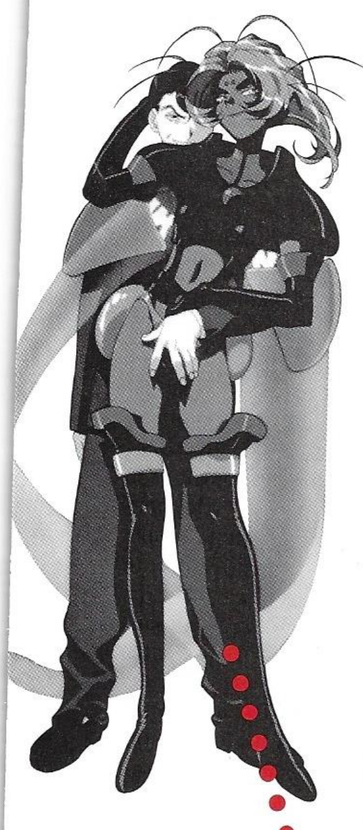
Assurément, elles n'ont rien de commun avec des vestales enfermées dans leur temples romains ! Non seulement elles possèdent des atouts de charme, mais en plus elles maîtrisent aussi la magie des éléments. Shayla-Shayla utilise la magie du feu, Afura Mann celle du vent et Mizu Mishtal, celle de l'eau. Elles sont également les gardiennes de l'Œil de Dieu, à qui Fatora doit demander de l'aide. Dommage qu'elles doivent aller à leur séjour de purification et n'aient pas le temps d'écouter les réclamations de la princesse.





FATORA

Sœur de Rune Venus, elle est enlevée (je ne vous dirai pas par qui) pour des raisons évidentes : le contrôle de l'Œil de Dieu. On ne la voit pas beaucoup sauf dans le dernier épisode, délivrée, où elle se révèle être d'un caractère abominable et complètement déjanté.



KATSUHIKO JINNAI

Contrairement à Makoto, Katsuhiko est profondément jaloux, égoïste et mégalomane. Sa soif de puissance le met à la tête des Bugroms pour envahir le royaume de Roshtaria, et il réveillera le plus méchant des démons pour se débarrasser de notre héros. Curieusement, il est plus grotesque que réellement dangereux. Mais jamais vous ne pourrez oublier son rire strident de hyène (jamais !).



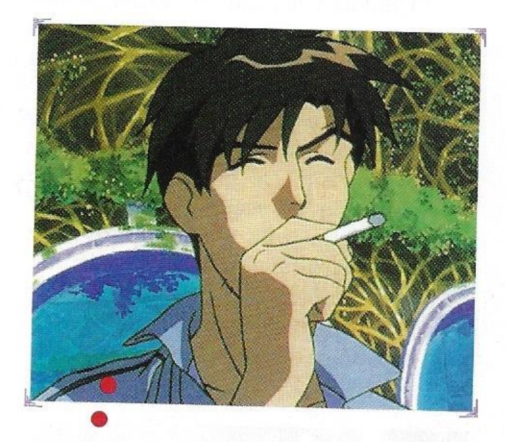
GALUS

Vous ne savez pas pourquoi, mais vous le trouvez définitivement antipathique. Et vous avez raison ! Ce fiancé de Rune Venus ne serait-il pas un maître de l'illusion ? N'ourdirait-il pas la chute du royaume de Roshtaria et des Bugroms pour assoir son pouvoir absolu sur le monde d'El Hazard ?

DIVA

Oubliez Maya™, Diva est la Reine des Abeilles aux formes bien plus plantureuses, mises en relief par un costume très seyant (comme si elle en avait besoin). Elle considère Katsuhiko Jinnai comme l'aide providentielle qu'elle attendait depuis si longtemps pour conquérir Roshtaria.





RUNE VENUS

Comme toute princesse royale qui se respecte, Rune Venus se devait d'être jolie. Et apparemment, elle ne laisse pas indifférent, si on en juge par la tête de M. Fujisawa lors de sa première apparition. Malheureusement pour vous, elle est déjà fiancée à Galus, individu que vous ne pourrez vous empêcher de trouver antipathique (et vous aurez raison). Accessoirement, elle gouverne le royaume de Roshtaria et a sous son contrôle le fameux « Œil de Dieu ».



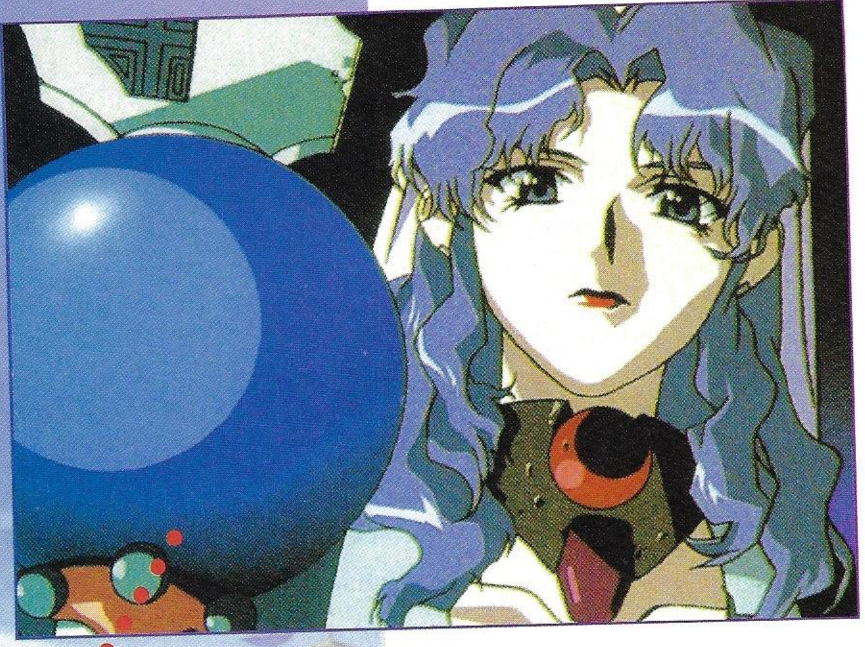
M. FUJISAWA

Débraillé, fumeur, ivre à longueur de journée, ce professeur ressemble à tout sauf à un prof (à moins que le vôtre...?). Transporté malgré lui dans le monde d'El Hazard, il y voit, le jour, ses capacités physiques décuplées...

ARIELLE

Cette petite lolita est séduisante certes, mais vous n'aurez aucun succès auprès d'elle, à moins d'être une ravissante femme. Le générique de fin lui est entièrement dédié : vous y verrez Arielle sous toutes ses coutures, courant derrière les prêtresses et Nanami. Mignon, mais rapidement assommant à la troisième reprise.







IFURITA

Après Ryôko, voici une fois de plus un très joli démon. Vraiment très joli. Bon, c'est vrai, elle a détruit toute une civilisation avec une facilité étonnante. Il est également prouvé qu'elle dévaste petit à petit le royaume de Roshtaria pour le compte des infames Bugroms. Mais avouez qu'elle est magnifique, surtout dans le premier épisode où elle tombe en larmes dans les bras d'un Makoto médusé.

Fatora emprisonnée par l'odieux maître de l'illusion Galus ◁

Makoto en route pour El Hazard ▷

De gauche à droite : Shayla-Shayla, Mizu Mishtal et Afura Mann ▽



Bugroms, les peuples de votre alliance réclament une garantie de sécurité. La princesse décide alors de vous envoyer, toujours travesti en princesse royale, quérir l'aide des trois grandes prêtresses, gardiennes de l'Œil de Dieu, une terrifiante arme capable de détruire tout El Hazard. Commence alors pour vous un périple semé d'embûches et d'imprévus de toutes sortes. A vous de jouer...

Oh ! Quel Hazard...

L'idée d'un monde parallèle habité par un personnage royal, dont « vous » êtes le parfait sosie, n'a rien de révolutionnaire. Le scénario d'*El Hazard* est notamment inspiré d'un film très célèbre, *Le prisonnier de Zenda*, et tente de nous replonger dans l'ambiance du *golden age* de la science-fiction américaine.

Notons également d'innombrables clins d'œil à l'univers des *Mille et une Nuits* : la tenue vestimentaire de la princesse se rapproche des costumes du Moyen-Orient ; Ifurita, nom d'un démon surpuissant, est sans doute une transcription japonaise de l'Ifrite, esprit maléfique proche du Djinn, qui apparaît dans de nombreux récits ; les épisodes sont désignés sous le terme de nuits...

Variations sur *Tenchi*...

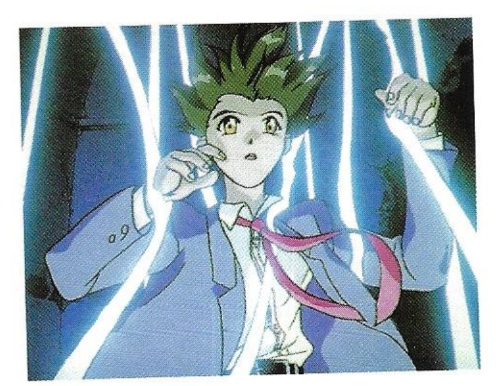
Fans de *Tenchi Muyô*, de troublantes ressemblances avec votre série fétiche n'auront pu vous échapper. Encore une fois, un jeune adolescent réveille un démon féminin et se trouve par la suite

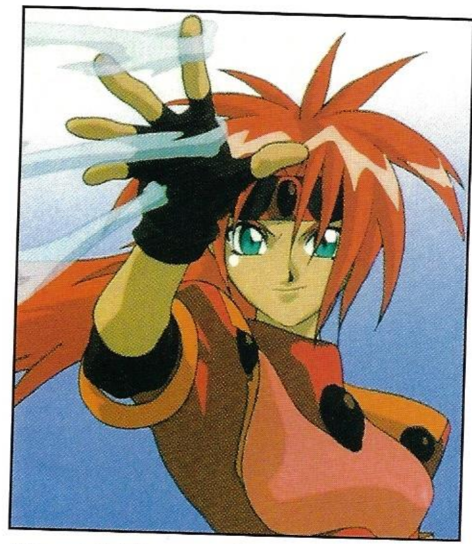


entraîné dans une série d'aventures loufoques. Si pour votre plus grand plaisir, il y avait cinq filles dans *Tenchi*, il y en a neuf dans *El Hazard* ! Et l'animal de compagnie de Ryôkô semble être un proche cousin de la créature qui accompagne Makoto et lui sert de bouclier vivant. Toutes ces ressemblances s'expliquent lorsque l'on sait que le scénariste et toute l'équipe de *El Hazard* sont ceux de *Tenchi*...

Détails sulfureux...

Comme vous vous en doutez, toutes ces ravissantes créatures d'*El Hazard* adoptent des tenues sémillantes et plutôt dévêtues, au parfum d'Orient et de *Mille et une Nuits*. Le prix du tissu est sûrement très élevé dans ce monde. Et il y fait très chaud, pour sûr. De plus, rien que pour vous, amateur de scènes de douche (ne mentez pas, je peux voir d'ici vos yeux pétiller), le troisième épisode se déroule presque entièrement au milieu d'un désert, dans une oasis vouée aux joies du bain et peuplée de ravissantes créatures en tenue d'Eve. Dès la seconde nuit à El





Hazard, Makoto reçoit également la visite nocturne d'une jeune femme très entreprenante, qui se glisse doucement dans sa couche... Tout un programme. Et si tout cela ne suffit pas pour vous mettre en appétit, essayez un peu d'imaginer comment le démon Ifurita se recharge en énergie vitale ! Non, ce n'est pas à l'aide de haricots magiques, mais d'une clef que l'on introduit dans un endroit stratégique... au bas du dos !

El Hazard fait bien les choses

Si ces détails émoustillants ne vous font aucun effet, vous ne pourrez tout de même pas rester indifférent aux très beaux décors d'*El Hazard*. C'est vraiment un petit monde, avec sa géographie et ses paysages spécifiques : le palais de Roshtaria ressemble à un château d'Orient plongé dans un océan de verdure, Diva réside dans une espèce d'immense ruche, l'Œil de Dieu est comme une Etoile Noire délabrée... Les *mecha* sont rares mais tout aussi soignés. Bref, *El Hazard* est un monde où toutes les fantaisies sont permises, et où tout semble inexorablement se transformer en comédie.

Bounthy, un p'tit goût de paradis ! (mais petit le goût, très petit...)

El Hazard © Pioneer / Kaze



△ Mizu Mishtal

◁ Shayla-Shayla en pleine action



△ SD de Katsuhiko Jinnai, le méchant-pas-bôô de l'histoire, et de sa sœur Manami Jinnai

▽ Chat-bouclier, très utile en cas de chute

SD de Makoto et d'Arielle ▽

LA SÉRIE TV

Comme *Tenchi Muyô*, *El Hazard* est superbement réalisé et bénéficie d'une adaptation TV de bonne qualité. Ce changement de format entraîne de multiples modifications dans le scénario et le *design*. Beaucoup de personnages n'apparaissent pas dans la série, ou du moins pas encore. On ne retrouve donc pas la belle Ifurita (snif), ni Galus, ni Fatora. Il n'y a donc pas non plus de jeux sur les doubles, les quiproquos ou les travestissements (resnif).

Destinée à un public plus large et sans doute moins âgé, l'intrigue a été épurée de nombreuses scènes coquines ou ambiguës. Le penchant pour les femmes d'Arielle y est bien moins marqué et la tenue provoquante de la pulpeuse Diva est remplacée par une combinaison moulante mais pas très sexy. Quant à Rune Venus, elle a troqué sa silhouette de princesse sérieuse et inaccessible pour celle d'une jeune fille au large décolleté.

La série TV, par sa longueur, permet de développer les caractères des personnages apparaissant dans les OAV. On apprend ainsi que Mizu Mishtal est une célibataire romantique à la recherche de l'âme sœur, qu'Afura Mann est une grande lectrice et que Shayla-Shayla est une joueuse de cartes invétérée, ce qui la laisse souvent sans habits pour pouvoir payer ses dettes...

L'arrivée à El Hazard s'effectue de manière différente dans la série. C'est à la suite d'un sabotage de la machine de Makoto par Katsuhiko que nos héros sont projetés dans le monde d'El Hazard. La princesse ne tombe pas aux pieds de Makoto mais sur lui, sa chute étant amortie sur le visage du héros par des airbags naturels. Bref, même en version TV, *El Hazard* est loin d'être une série puritaine, bien au contraire.



Fiche Technique

Titre
El Hazard
Format
7 O.A.V. de 55 (#1et #7) et 30 minutes (#2 à #6)
Année de production
1995
Directeur artistique
Nobuhito Sue
Réalisation
Hiroki Hayama
Character design et animation
Kazuo Nakazawa
Scénario
Ryoe Tsukimura
Musique
Seiku Nagoaka
Production
AIC
Pioneer
Oniro

GOLDEN BOY

Cet été chez Kaze Animation vous découvrirez Kintarô Oe, 25 ans. Inscrit en faculté de droit à l'université de Tôdai, il décide de tout quitter après avoir séché la totalité des cours. Voletant d'un petit job à un autre, il poursuit actuellement une étude de la condition humaine en parcourant le Japon. Chevauchant son vélo Mikatsukigô, il roule vers de nouvelles aventures. Son objectif ? Sauver le Japon, non, le monde ! Enfin... Peut être...


Une fille à papa dangereuse

En 1992 apparaissait donc dans les pages du Shônen Jump un jeune homme plein d'entrain et de vitalité. Particularité : il paraît excessivement naïf, maladroit, libidineux et même souvent totalement idiot. Pourtant... un débile profond n'aurait jamais pu passer les examens d'entrée réputés draconiens de la plus prestigieuse université du Japon (Tôdai est l'équivalent de Polytechnique). Les apparences sont trompeuses, car Kintarô OE est loin d'être un imbécile.


La fine fleur des jeunes filles

L'auteur

Golden Boy est l'œuvre d'un auteur assez peu connu en France, Tatsuya Egawa, déjà auteur de *Magical Talulutokun, Be Free* ou encore *Tôkyô University Story*, tous inédits dans l'hexagone. Comme dans ses précédentes œuvres, Egawa nous offre une histoire débridée, ici celle d'un jeune homme qui parcourt le Japon dans une quête de savoir. Exerçant divers petits boulots (domestique, assistant-metteur en scène, prof de natation, etc.), vivant parfois tel un vagabond, il n'hésite pas à se rabaisser pour satisfaire sa curiosité et son inextinguible soif de savoir. Ne va-t-il pas, dans le *manga*, devenir l'esclave d'une actrice, le nègre d'une femme écrivain, voire se travestir pour endosser l'identité d'une lycéenne ?

Dans chacune des histoires, Kintarô apparaît d'abord comme un parfait débile, sensible aux formes voluptueuses des femmes qui croisent son chemin, et semble soumis à leurs diaboliques manipulations. Il s'avère pourtant à chaque fois que le héros cache une intelligence et une intuition exceptionnelle. Il leur apprend l'humilité, la compassion, le véritable amour par une psychothérapie radicale et expéditive (NDI : parlez-moi de votre enfance...). Sa naïveté est en fait une manoeuvre destinée à les mettre en confiance pour les faire ensuite chuter de leur piédestal, à leur insu ! Quand elles s'en aperçoivent, généralement après lui avoir flanqué une raclée monumentale sous l'effet de la colère, notre héros est déjà parti pour de nouvelles aventures, délaissant maints coeurs brisés derrière lui. On pourrait dès lors



Il faut bien s'orienter pour ne jamais tomber dans le panneau

le cataloguer parmi les héros invincibles habituels, mais que nenni ! Sa personnalité présente tellement de facettes que la question reste posée à chaque épisode : génie ou crétin ?

▷ Une future Golden Girl

Le *manga*

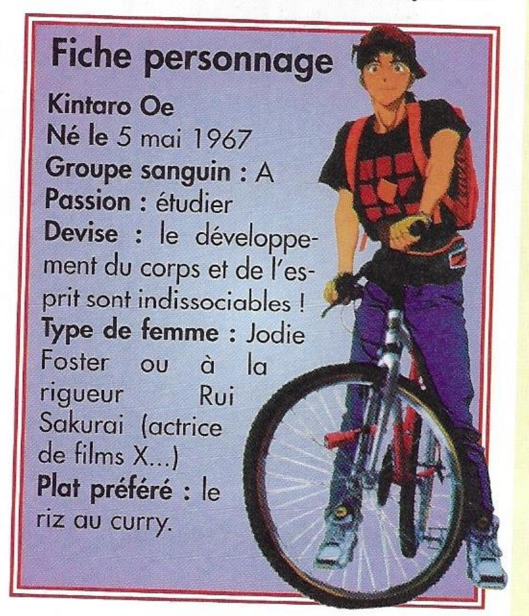
Dans les *manga* 3 et 4 une femme va tenter de le percer à jour : Reiko Tachibana (24 ans), diplômée de l'université de Harvard et manipulatrice confirmée. Elle mettra toute son intelligence, tous ses talents en oeuvre, jusqu'à en faire sa bête noire, son amant puis son objet pour tenter de le briser. Mais chaque fois qu'elle croit lui avoir mis le couperet sous la gorge, la réaction de Kintarô est à l'opposé de ses prévisions ! Comme avec une poupée russe, chaque fois qu'elle croit l'avoir percé à jour, elle découvre une autre «couche». Vaincue, il ne lui restera plus qu'à lui succomber, mais il sera déjà parti. Bouleversée et transformée par cet homme qui a su la dompter à son insu, elle décidera de suivre son idéal et devenir... Une «Golden Girl» ! mais là on s'écarte du sujet...

Le *manga* comporte à ce jour sept volumes, à raison d'un volume tous les six mois (arrgl!) alors que l'adaptation en *anime*, qui date de cette année, voit déjà le volume cinq sortir au Japon. Actuellement, chaque OVA correspond à un chapitre du premier *manga*.

Version animée

Dans le premier épisode Kintarô est employé dans une entreprise informatique composée uniquement de femmes et dont la patronne est une belle blonde, autoritaire et misandre. Dans le deuxième volume, il est confronté à une fille-à-papa (papa est un politicard véreux et un chef *yakuza*) perverse et calculatrice qui le manipulera par vice avant de s'apercevoir que «tel est pris qui croyait prendre». Dans l'épisode suivant, travaillant dans un restaurant servant des nouilles, Kintarô s'interposera pour sauver la fille du patron d'un bourreau des coeurs, le fils d'un promoteur immobilier, qui cherche à spolier la famille de ladite demoiselle. Dans le quatrième OAV notre héros deviendra moniteur de natation alors qu'il nage comme une enclume, tout ça pour les beaux yeux de la jolie patronne. Si seulement il avait su qu'elle était championne olympique, il ne lui aurait pas proposé un défi... Dans le cinquième volume Kintarô est confronté à une jeune fille ayant une double personnalité, sage d'un côté, misandre et révoltée de l'autre. Quant au volume six ce serait une histoire entièrement originale.

L'adaptation animée est très bonne et reprend les ruptures stylistiques que l'on trouve dans le manga. Egawa passe souvent sans transition d'un style aux



Fiche personnage

Kintaro Oe
Né le 5 mai 1967
Groupe sanguin : A
Passion : étudier
Devise : le développement du corps et de l'esprit sont indissociables !
Type de femme : Jodie Foster ou à la rigueur Rui Sakurai (actrice de films X...)
Plat préféré : le riz au curry.



Regard qui tue...



Surtout ne pas se faire de film



En flagrant délit de...



Les hommes, tousles mêmes...



Oui maîtresse ?



L'était on ? J'vous l'demande...

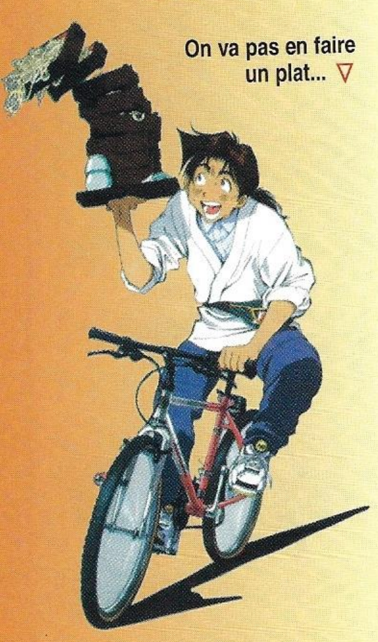

On nous révèle les dessous de l'affaire


△ Roswell en slip ?


△ À quels seins se vouer ?


△ souffrant ?

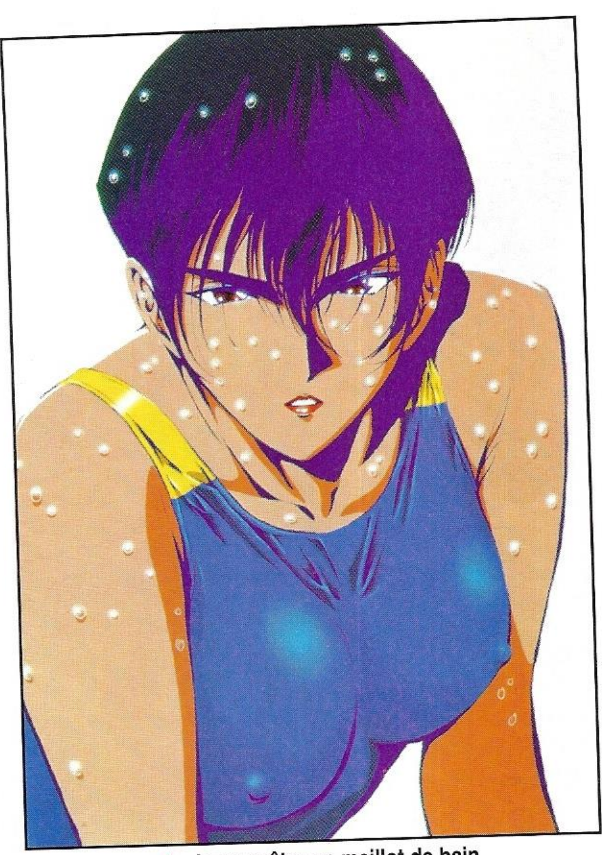
On va pas en faire un plat... ▽



traits simples, aux décors nus, à un style plus fouillé ou volontairement accentué, très détaillé par contraste : traits rond et courbes du visage de débile de Kintarô ; traits acérés et anguleux lorsqu'il souffre ou quand il est sérieux (rare). De même, les décors extérieurs sont minutieux alors que les décors intérieurs sont réduits au minimum.

Chauds, les débuts

Quant aux personnages féminins aux formes plantureuses, pas de panique : il faut y voir là les réminiscences des débuts d'Egawa, ex-auteur de *manga* «adultes». Ce trait se retrouve d'ailleurs dans beaucoup de ses manga, mais contrairement à d'autres oeuvres à caractère pornographique, où les gags et les scènes incriminées ne servent qu'à relancer l'histoire (comprenez : masquer la faiblesse du scénario), *Golden Boy* n'est ponctué que d'un zeste d'érotisme ; tout est suggéré, on ne voit presque rien — dans l'*anime* du moins. Certes les mauvaises langues s'empresseront de le cataloguer dans les oeuvres érotiques, mais il faut relativiser : *Golden Boy* est juste coquin tout en restant dans les limites du tolérable.


△ Je veux être un maillot de bain

L'idée est reprise mais à contre-pied puisque l'érotisme pimente le déroulement de l'histoire en accentuant l'effet de gag : c'est la cerise sur le gâteau et non le pilier qui soutient le scénario (envolée fleurie d'un lyrisme sous-jacent)... Mais rassurez-vous, si les OVA sont parfois suggestives, allez voir le *manga*, c'est encore pire !

Pour terminer, sachez que l'adaptation en français est très sympathique, distrayante et dynamique. Si vous voulez rire à vous en décrocher la mâchoire et vous rouler par terre, n'hésitez pas ! Mais attention, en raison de certaines scènes, *Golden Boy* n'est tout de même pas à mettre entre toutes les mains. Vous êtes prévenus...

Jun Ichi Takeda



Équipe technique

Du côté de l'équipe technique, remarquons que la série a été réalisée par Hiroyuki Kitakubo (*Roujin Z*, *Black Magic M-66*). Le *character-designer*, celui qui dessine les personnages, est Toshihiro Kawamoto (*Gundam 0083*). On le retrouve d'ailleurs au poste de directeur de l'animation, ainsi qu'à celui de chef animateur. Quant aux musiques, elles sont signées Joyo Katayanagi.

Kintaro se jette à l'eau ◁



The X Film

Les fans de Clamp l'attendaient depuis des mois, voire des années... Le film X tiré de leur fameuse BD sortira le 3 août au cinéma au Japon. Il semble déjà s'imposer comme l'événement cinématographique de l'année dans le monde du dessin animé nippon.

On ne présente plus Clamp, ces quatre dessinatrices dont les *manga* au style original remportent un grand succès depuis quelques années au Japon. Parmi leurs BD les plus célèbres, *RG Veda, Tôkyô Babylon, Magic Knight Ray-Earth* et... *X*, un titre simple pour une histoire très compliquée qui relate l'Apocalypse dans un Tôkyô à l'aube du XXIe siècle. Actuellement, huit volumes sont déjà parus mais on murmure que l'histoire déjà écrite dans la tête de Nanase Okawa, la scénariste du groupe, en compterait une vingtaine ! L'intrigue repose sur le héros Kamui, un jeune homme traumatisé par la mort de sa mère et par toute une série d'événements étranges qui lui sont arrivés dans sa jeunesse. Après plusieurs années d'absence, il revient sur les lieux de son enfance et retrouve son amie Kotori qui le voit changé. Il ne sait pas encore qu'il détient entre ses mains le destin de l'humanité. C'est le début d'affrontements entre Anges et Démons représentés par les Dragons du Ciel et de la Terre dont il fait partie.

Difficile de résumer la situation en quelques lignes, d'autant qu'apparaîssent une multitudes de personnages au comportement souvent complexe et ambigü. Pour vous plonger dedans, reportez-vous plutôt au méga dossier paru dans AnimeLand 17, ou jetez-vous en septembre sur le *manga* qui arrive en français chez Tonkam.

Pour en revenir au film, Clamp s'est particulièrement investi dans sa réalisation afin qu'il soit parfait. D'une durée de 90 minutes, c'est un film unique dont l'histoire ne sera pas déclinée ensuite en série TV ou en OAV, bien qu'on puisse se demander comment il se terminera étant donné que plus de la moitié du *manga* reste à paraître ! Il a couté trois fois plus cher que ce qu'investit en temps normal Kadokawa dans un film, ce qui nous laisse optimistes quant à sa qualité. Les meilleurs animateurs ont été recrutés pour l'occasion par le studio Madhouse. Pour le *character design*, Nobuteru Yûki (*Lodoss, Weathering Continent, Gunnm*), pour les décors Hidekazu Hirata (*Weathering Continent*), pour le scénario, Nanase Okawa évidemment mais aussi Mami Watanabe (*Lodoss*), pour la réalisation, Tarô Rin (*Galaxy Express 999, Kamui, Megalopolis, Final Fantasy*) le tout orchestré par les musiques entraînantes du groupe X Japan, en gros, tout le *staff* qui nous avait donné un joli avant-goût du résultat dans le fabuleux clip *X*² réalisé en 1993. Normalement, le long métrage devrait être dans ces tons et Yoshiki de X Japan a déjà composé un superbe slow de 8 minutes 30 qui ne devrait pas tarder à devenir le tube de l'été au pays du soleil levant. Pour patienter jusqu'en août, les japonais doivent se contenter d'une maigre bande annonce faite d'images du clip et d'un joli "X" en images de synthèse. Le suspens restera complet jusqu'au bout, il ne reste qu'à espérer que le film soit effectivement à la hauteur de nos attentes.

Olivier Fallaix

◁ L'affiche du film.

En médaillon :
Les deux princesses
▷ Hinoto
◁ et Kanoé.



△ Kamui sera-t-il un Dragon du Ciel ou de la Terre ?

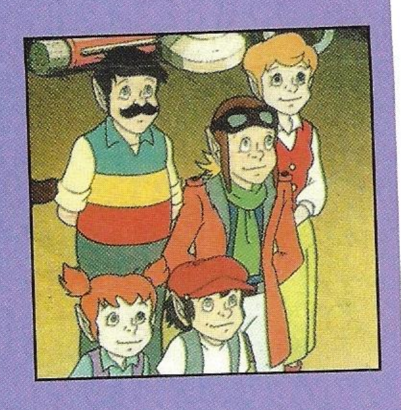
▽ Dès le mois de mai, les premières affiches commençaient à envahir les cinémas.
En allant voir *X*, vous verrez aussi le nouveau film de *Slayers*.





Les Minipouss

MAIS ILS FONT LE MAXIMUM !



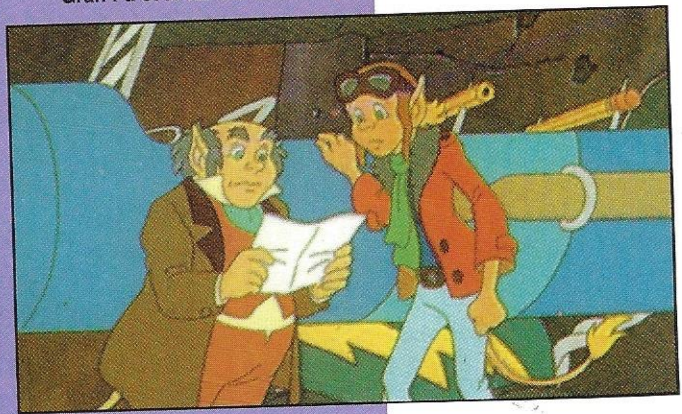
Éric Legrand les a vus... Les petits êtres mi-hommes mi-souris qui vivent dans nos murs et dont l'existence nous a été révélée un beau jour de 1984. Les Minipouss sont l'aboutissement d'une collaboration franco-américaine de qualité.



Un oncle tapageur △

Eric Legrand et ses petits amis ◁

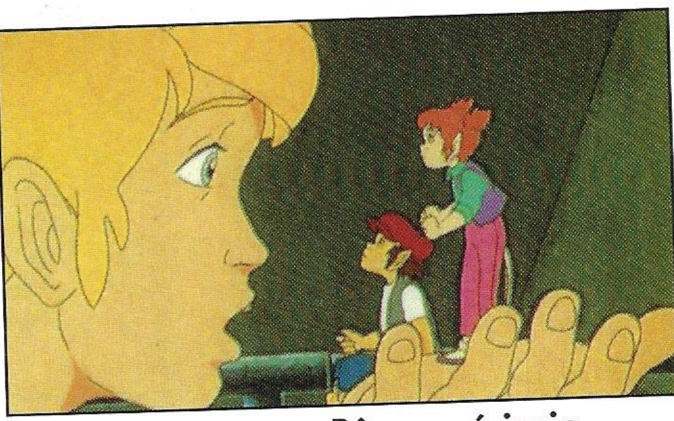
Gran'Pa et le farfelu Charlie ▽



L'aventure commence à Paris en 1982. Jean Chalopin met en place une équipe française pour travailler sur un projet de trois *spéciaux* destinés au marché américain et directement inspirés d'un livre de John Peterson : *The Littles*.

L'auteur nous plonge dans un micro-univers et nous invite à découvrir l'existence d'êtres minuscules. Une société identique à la nôtre, mais en modèle réduit et dont les protagonistes, les Minipouss, ont su préserver l'existence des yeux humains. Il y a là Tom, intrépide et ingénieux, et son inséparable sœur Lucie, sentimentale mais toujours déterminée, leurs parents William et Helen, Grand'Pa et son côté « sagesse vigilante », sans oublier le farfelu cousin maladroit, Charlie...

Leur vie si paisible va être bouleversée lorsque le jeune Éric Legrand, dont les parents ont disparu, va se trouver obligé de vivre chez son oncle Auguste, un sombre individu dont le but avoué consiste à construire un centre commercial à la place de la demeure familiale. C'est en voulant venir en aide à l'enfant que les Minipouss vont vivre des tas d'aventures mais surtout devoir se révéler au grand jour à Éric, faisant de lui leur seul contact humain.



Rêve américain

Réalisé par Bernard Deyriès et toute l'équipe de Yukata Fujiota (*Little Nemo*), *Here comes the Littles* va obtenir un énorme succès aux USA où il sera diffusé en 1983 sur la chaîne ABC à l'occasion de la fête de *Thanksgiving*. Les Américains découvraient alors une qualité d'animation et de mise en scène rarement proposées jusqu'alors.

Forte de l'engouement général, une première série de treize épisodes est rapidement mise en chantier, sa pré-production étant basée aux USA. Toujours dirigée par Bernard Deyriès la série va subir quelques modifications pour les personnages principaux et mettre en scène deux nouveaux *characters*, le professeur Chassard et son adjoint Belanger obsédés par l'idée de découvrir l'existence de nos petits amis.

Record

Cette série sera réalisée en un temps record : cinq mois. Deux autres suivront, toujours au même format (13 x 26 min.) et toujours très sollicitées. La fabrication de trois nouveaux *spéciaux* est alors envisagée. Cette fois ils auront pour cadre la Statue de la Liberté dans laquelle les Minipouss devront aider leurs semblables Français à se soustraire à la tyrannie d'un



dictateur. Là aussi, cinq mois seulement auront été nécessaires à la réalisation. Diffusés en 1986 pour la fête de *Thanksgiving*, soit trois ans après leur premier succès, ces *spéciaux* clôtureront la saga en perte de vitesse.

Du côté de l'hexagone, l'intérêt porté aux *Minipouss* n'a pas été aussi important. Certes la série a bien marché mais n'a pas égalé les sommets atteints aux USA.

Tom et Lucie nous sont apparus pour la première fois en 1984 sur TF1. Ils sont les héros d'une série de 26 épisodes (la première et la seconde réunies) qui bénéficiera d'ailleurs d'un casting de choix pour le doublage. Amélie Morin prêtera sa voix à Lucie, Christiane Schmit pour Tom, et Jacques Marin à Grand'Pa, entre autres...

Cinéma

Il faudra attendre 1986 pour les retrouver dans les salles obscures, dans *les Minipouss, leur véritable histoire*. Il s'agissait là bien sûr des trois *spéciaux* de départ qui pour l'occasion ne faisaient plus qu'un. Et afin de garder une cohésion de l'ensemble, Bernard Deyriès créa et rajouta quelques séquences. Pour une fois en France le cinéma nous offrait un long métrage original, une histoire inédite, et non pas trois épisodes mis bout à bout comme c'était trop souvent le cas...

La troisième et dernière série vit alors le jour sur nos petits écrans. Puis Canal Plus acheta et diffusa *les Minipouss et la liberté* avant de passer le relais à M6. Il est à noter que cette dernière série a été jusqu'à présent la moins diffusée de toutes. Quant aux autres elles nous reviennent de temps en temps, en particulier lorsque les chaînes ont besoin d'un quota d'animation "française" (pour ne pas s'attirer les foudres du CSA).

À noter également que les aventures des Minipouss viennent d'être éditées chez Fil à Film et Joker Vidéo, à raison d'un épisode et demi par cassette (étrange idée... d'autant que la seconde partie de l'épisode ne se trouve pas forcément sur la cassette suivante).



Empreintes de Minipouss

S'il est vrai que la série des Minipouss n'a pas marqué son temps comme l'avaient fait auparavant d'autres productions de Chalopin (*Ulysse 31, Les Mystérieuses Cités d'Or*) elle ne manque pourtant pas de charme. C'est également grâce aux Minipouss que la DIC s'ouvrira les portes du marché américain pour donner naissance quelques années plus tard à de grands succès comme *Jayce et les Conquérants de la Lumière*, *Mask*, ou bien encore les *Entrechats*. L'occasion surtout de donner tout son sens à la fameuse expression "on a toujours besoin d'un plus petit que soi..."

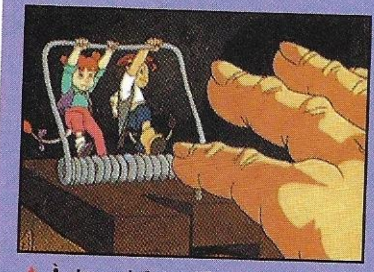
Nicolas Ruedy

Remerciements à Bernard Deyriès et Christian Choquet

Minipouss © DIC



△ Un « petit » déjeûner ?



△ À deux doigts d'être pincé !



△ Pas de pots pour les Minipouss ?

▷ Un grand frère attentionné avec qui il ne faut pas pousser le bouchon trop loin...





△ Les Minipouss au grand complet



***Depuis sa légendaire série* Saint Seiya / Les Chevaliers du Zodiaque, *Masami Kurumada s'était plutôt fait discret. Après un petit changement de maison d'édition, il nous revenait voilà déjà un peu plus d'un an avec une toute nouvelle histoire,* B'T X (Beat'X). *Cette BD part à l'assaut du petit écran en devenant un dessin animé de 24 épisodes diffusé tous les samedis à 17h30 sur la chaîne* TBS.**



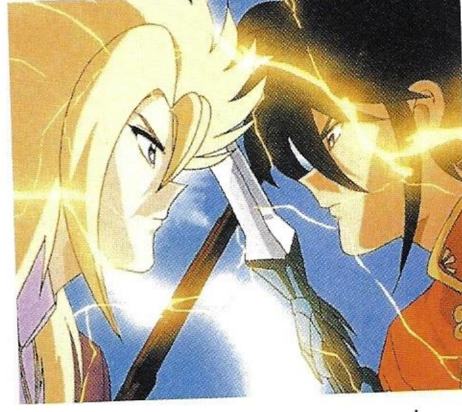
Alors que *Saint Seiya* fête cette année ses dix ans, on se demande si l'on doit considérer cette nouvelle saga comme un hommage ou plutôt comme une bonne reprise de tous les éléments qui firent les beaux jours de Masami Kurumada. La BD a commencé à paraître vers septembre 94 dans le tout nouveau magazine mensuel lancé par Kadokawa, Shônen Ace, qui se consacre essentiellement à la prépublication de BD qui sortiront un peu plus tard en version reliée. C'est dans ce même magazine que sont publiés actuellement *Evangelion, Macross 7 Trash* ou encore la nouvelle BD de l'auteur de *Muscleman*, débauché comme Kurumada du grand éditeur Shûeisha. *B'T X* faisant depuis un an partie des séries phares du magazine, il était normal de songer à son adaptation en *anime* (elle compte déjà 5 volumes).

L'histoire

Au milieu d'une planète Terre ravagée par la pollution et l'urbanisation, une mystérieuse organisation connue sous le nom de l'Empire des Machines complote secrètement pour dominer le monde. Ils sont même parvenus à créer des machines suprêmes appelées les B'T (Beat). Ces robots (qui ressemblent étrangement aux armures des chevaliers...) ont le pouvoir de penser (car ils ont un cerveau) et fonctionnent avec du sang humain. De plus, ils sont particulièrement résistants au combat. Ils pourraient donc constituer une armée de choix.

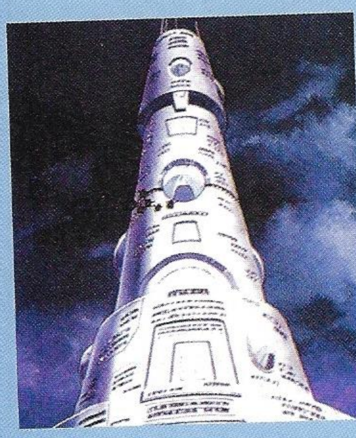
En recevant son sang, le B'T fait la promesse d'une obéissance absolue à son donneur. Mais Raphaello, le tout dernier B'T créé par l'Empire, a un disfonctionnement et devient incontrôlable. Pour le réparer, on fait alors enlever Kotarô Takayama, un jeune et brillant scientifique spécialiste en robotique. Le pauvre n'a vraiment pas de chance, car cet enlèvement survient juste le jour où il s'apprêtait à retrouver son jeune frère Teppei qu'il n'avait pas revu depuis plus de 5 ans.

Teppei (qui a un peu le look de Seiya et le tempérament rebelle de Yûsuke dans *Yû Yû Hakusho*) se lance à la poursuite des kidnappeurs. Mais il ne fait pas le poids face au premier, le redoutable Metal-Face. Grièvement blessé, Teppei saigne beaucoup mais le miracle se produit : son sang atteint le légendaire B'T X, un vieux robot poussiéreux qui



Deux des Guardiens Spirituels : Fao et Ron. ◁

Le repère de l'Empire des Machines ressemble étrangement à une tour de Babel... ▽



Teppei et son vaillant B'T X ! ▷



traînait dans le coin chez un brocanteur et de ce fait, le B'T X devient son serviteur. Voici donc notre ami héros à armes égales avec ses adversaires pour une longue lutte qui l'amènera à affronter pour commencer les quatre Gardiens Spirituels de l'Empereur avant de s'attaquer au cœur de l'Empire dont on ne sait encore peu de chose sur celui qui le dirige. Son premier grand adversaire sera Fao équipé du B'T J (J comme "Je t'aime" !).

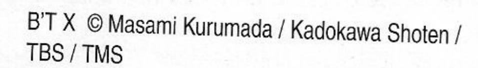
Des points communs

Lorsqu'on voit *B'T X*, il est évidemment impossible de ne pas repenser à *Saint Seiya* tant il y a de points communs entre les deux séries. D'abord au niveau visuel : le héros a des faux airs de Seiya et mêmes les autres personnages ont ce trait très caractéristique de Masami Kurumada. Les robots rappellent évidemment les armures des chevaliers ; de plus, celle du héros a comme par hasard la forme d'un cheval (Kurumada se serait inspiré d'un animal de la mythologie chinoise...) ! Enfin au niveau de l'histoire, on retrouve aussi les bonnes vieilles valeurs de *Saint Seiya* : la personne kidnappée à délivrer, l'amitié pour son frère, les gardiens protecteurs à affronter un à un, les personnages ennemis qui finissent par douter de la bonne foi de leur maître, bref tout est là ! La seule grande différence, c'est que cette fois, le héros agit de façon solitaire, du moins au début...

Le dessin animé en revanche s'éloigne un peu de la version animée de *Saint Seiya* et pour cause, ô grand malheur, ce ne sont pas Shingo Araki et Michi Himeno qui ont effectué le *character design* et la direction de l'animation. C'est un de leurs élèves, Hideyuki Motohashi, qui s'en est chargé, et le résultat n'est pas à la hauteur de ce qu'on aurait pu espérer. Malgré un générique de début interprété par Fense of Defence (*City Hunter, Gundam*) particulièrement décapant et bien animé, certains personnages sont assez mal dessinés, et je dirais que c'est le gros défaut de la série.

Si le *manga* se vend assez bien, la série se positionne tant bien que mal dans les dix meilleures du moment. Au dernier Top TV d'Animage, elle était douzième. Elle ne devrait compter que 24 épisodes pour le moment, dont la moitié ont déjà été diffusés.

Olivier Fallaix





△ Le lieutenant Aramis est celui qui fit enlever Kotaro.

▷ Teppei affronte Metal-Face.

Fiche Technique

Titre
B'T X
Format
24 épisodes de 26 minutes
Année de production
1996
Auteur
Masami Kurumada
(Saint Seiya, Kojirô)
Réalisation
Mamoru Hamatsu
(Samourais de l'éternel, Arslan I & II)
Character design
Hideyuki Motohashi
(Borgman Last Battle, Fushigi Yûgi, God Mars)
Eisaku Inoue *(Guyver II)*
Mecha
Hirotoshi Takaya
(Fatal Fury 1 & 2)
Scénario
Sukehiro Tomita
(Yû Yû Hakusho, Macross, Orange Road, Sailor Moon, Wingman...)
Décors
Shunju Tôjo
(Slayers, Dirty Pair Flash 2)
Musiques
Akira Chisu
(V-Gundam)
Animation
Tôkyô Movie Shinsha



▷ Kotaro, le frère de Teppei.

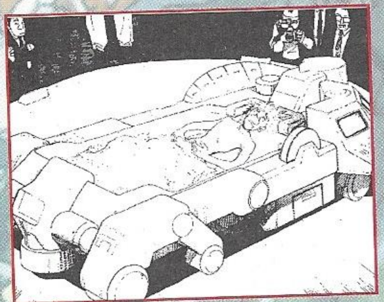
◁◁ Karen, le donneur de sang original du B'T X. Au début au service de l'Empire des Machines, il deviendra le maître de Teppei.

◁ Quelques planches du *manga* numéro 4.

Rôjin Z

Quand Ôtomo prend un coup de vieux...

Après des œuvres adolescentes de chaos et de destruction comme* Akira *ou* Dômu, *Ôtomo nous livre un film bien plus calme. Et pour cause, il a pour sujet les "vieux". Non pas qu'il en ait pris un coup (de vieux), mais il intègre un phénomène de société à un loufoque récit de SF

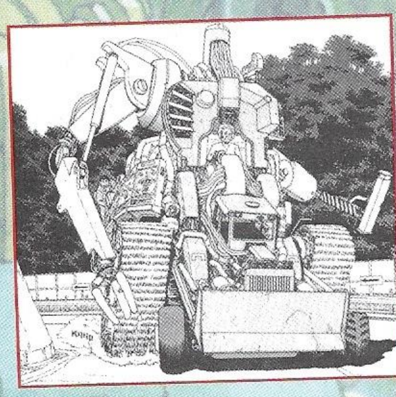


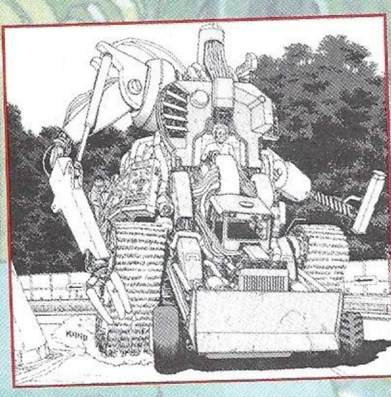
Un lit automatisé pour gâteux △

Une ravissante infirmière trèèèès dévouée ▽▷

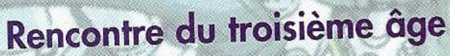


«Allons voir la mer...» ▽





Comme tout pays industrialisé, le Japon est confronté à l'épineux problème du "papy boom". Face à l'augmentation de la population des personnes âgées, quel financement trouver pour subvenir à leurs besoins ? Pour résoudre ces problèmes a été développé le projet Rôjin Z (Pépé Z), qui consiste à condamner les personnes "du troisième âge" à une vie de mollusque supérieur. Elles seront cloisonnées dans un lit-robot censé satisfaire tous leurs besoins.



Rencontre du troisième âge

Cette vision des choses, pouvant paraître hyperbolique mais somme toute concevable pour un européen, passe facilement pour irrévérencieuse dans un pays où se maintient encore un certain culte des ancêtres. Si les adolescents ont depuis longtemps l'habitude de prendre la poudre d'escampette à l'âge de raison pour laisser père et mère vieillir en hospice, il n'en est pas de même en Asie où les enfants sont considérés comme l'assurance d'une vieillesse à l'abri des besoins. Le système de retraite est en fait assuré depuis des siècles par la descendance, offrant gîte et couvert aux personnes âgées. D'ailleurs, certains parents actuels ont bien du mal à concevoir que leurs enfants ne leur accordent plus ni le respect qui leur est dû, ni l'assurance d'être logé et nourri dans la maison de leur future belle-fille. Dans cette société occidentalisée, les personnes âgées représentent une charge supplémentaire. Une telle opinion est en tout cas représentée dans le film par le jeune médecin ambitieux. Tout ceci explique pourquoi la situation décrite par Otomo est si sensible et drôle-amère.



Pour servir de cobaye à ce fameux lit-robot révolutionnaire, un vieillard décati, M. T, est enlevé sous les yeux de son infirmière, Haruko. Elle le retrouve plus tard, lors d'une conférence de presse où, sous les flashs des journalistes ébahis, il est lavé, rincé, essoré, puis séché dans le lit-robot, comme dans une machine à laver. Sa santé est aussi bien surveillée que le coffre-fort d'une banque centrale par les capteurs de l'ordinateur du lit. Un appareil (étrangement proche de ceux utilisés pour traire les vaches) le soulage de ses besoins les plus naturels et pressants.

Bref, M. T devrait être heureux, ce qui n'est pas le cas. Il lui manque le réconfort et l'affection que seul un être humain peut accorder. Même un vieillard édenté, impotent et gâteux, dégageant une douce odeur d'incontinence urinaire et d'haleine fétide, mérite le respect. Si !

Lit roulant non-identifié

Après l'échec d'une première tentative d'évasion de M. T, durant laquelle le lit s'est transformé en véhicule-roulant-non-identifié à cause de l'arrachage anarchique de câbles et de circuits, Haruko reçoit l'aide providentielle d'une troupe de joyeux pépères, experts en piratage informatique, aussi délurés que ridés. Par le biais de l'ordinateur du lit, auquel ils ont attribué la voix de la

défunte Mme T, ils parviennent à sortir M. T de l'hôpital où il était séquestré.

Donc tout va bien, sauf que le lit-robot se prend réellement pour la femme du vieillard, qu'il se déplace en défonçant la moitié de la ville, et qu'il intègre à sa structure tout ce qui le gêne. Comme autre transformation notoire, vous assisterez aussi au passage d'une colère rouge à une peur bleue chez un haut dignitaire, puis à son sermon par un ordinateur au caractère de grand-mère bienveillante. Pour se débarrasser de cet amalgame de poteaux électriques, de bulldozer et de machines à sous, on appelle alors l'armée. Très mauvais choix évidemment, puisqu'elle n'a jamais été réputée pour faire dans la dentelle. Or, si le lit est détruit, M. T meurt avec. Débute alors un *road-movie* loufoque aboutissant... à la plage, bien sûr. Mais la fin vous surprendra encore plus par son clin d'œil malicieux à la religion et au chat.

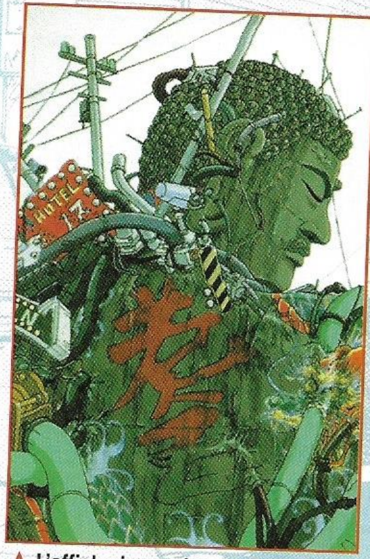
Robot fou

La désinvolture et l'humour de *Rôjin Z* distinguent ce film des autres œuvres d'Ôtomo. Il y parodie les récits de S.F. où des robots deviennent fous, où des écrans d'ordinateurs s'affolent (Cf. *Patlabor* par exemple), des pilotes sont pris en otage par leurs engins (au hasard *Bubblegum Crisis 5*). Il s'offre même le luxe d'une version mécanique de la transformation de Tetsuo.

Dans *Dômu* et *Akira,* la vie psychique paraissait se concentrer jusqu'à une tension maximale chez de jeunes êtres, comme pour résister à la déspiritualisation de la vie moderne, dont les villes tentaculaires et impersonnelles sont une illustration. Si seuls quelques immeubles sont détruits par des pouvoirs parapsychiques dans *Dômu*, c'est tout Néo-Tôkyô qui s'écroule dans *Akira*. Face à la vie et à la ville trop bien quadrillées, Ôtomo semble opposer la marginalité et l'anarchie. Dans *Rôjin Z* où il parle des vieux, mis au ban de la société mercantile, il emploie plutôt l'humour et le merveilleux.

Mais dans tous les cas, le "méchant" de l'histoire est le même. C'est la stupide et maniaque volonté d'un ordre d'ingénieurs bornés, condamnant tous les petits hasards de la vie. Or, si la vie était réglée d'avance, vaudrait-elle la peine d'être vécue ?

Bounthavy Suvilay



△ **L'affiche japonaise de *Rôjin Z***

Les protagonistes de cette épopée, ▽ pour nous, futurs retraités

INTERVIEW

MITSURU

Mardi 22 août 1995. Il pleut abondamment sur Fujimi-Dai, une petite ville de Nerima, dans la banlieue de Tôkyô. C'est un petit village, mais qui a la particularité de regrouper un très grand nombre de dessinateurs et d'animateurs, comme Tetsuya Chiba (**Ashita no Joe**)*, Shingo Araki, le studio Mushi Production, Satoshi Urushibara ou encore le célèbre Mitsuru Adachi. Ce jour-là, j'étais accompagné par Shingo Araki, qui venait pour me présenter à Mitsuru Adachi.*

Pierre Giner accueilli par Mitsuru Adachi △

Le lieu de travail de Mitsuru Adachi ▽

Minami, une des héroïnes des *manga* d'Adachi ▷

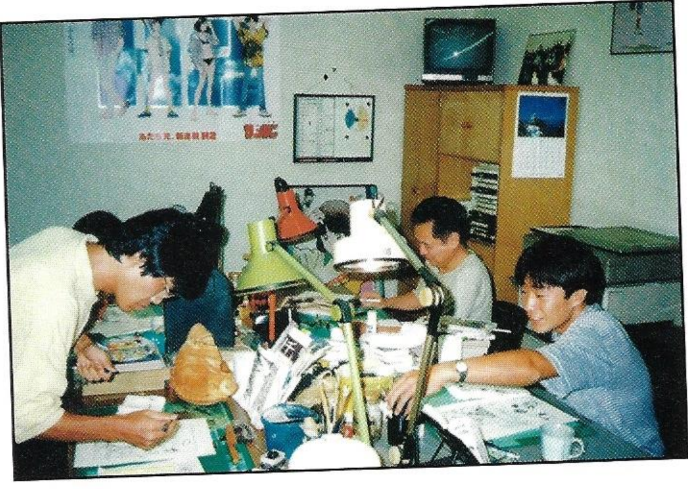
Shingo Araki, l'idole de Mitsuru Adachi, présent dans ses bureaux lors de l'interview ▽





AnimeLand : *Monsieur Adachi, il nous semble que vous avez toujours fait partie du monde des dessinateurs. Quand avez-vous débuté ?*

Mitsuru Adachi : Oh, il y a des années, je dessinais de petites histoires, j'assistais d'autres dessinateurs, je vivotais quoi.



AL : *Et puis il y eut* Touch.

MA : Oui, je dois dire que son succès est tombé au bon moment. Cela m'a permis de décoller et de me faire connaître. Je dois dire qu'en y repensant, je suis étonné du succès de ce *manga*.

AL : *Toutes vos histoires ont un point commun : le base-ball. Pratiquez-vous ce sport, supportez-vous une équipe ?*

MA : J'aime beaucoup ce sport, en effet, mais je n'ai guère le temps de le pratiquer ou même d'aller encourager une équipe. Je me tiens au courant en feuilletant les magazines spécialisés que l'on utilise pour dessiner différentes attitudes et postures des joueurs.

AL : *La plupart des dessinateurs et des animateurs travaillent la nuit, pour quelle raison ?*

MA : Eh bien, la nuit la température est plus clémente, il y a beaucoup moins de bruit, on est moins dérangé par le téléphone ou les bruits extérieurs. On peut rester ainsi plus concentré sur son travail et aussi plus longtemps. Je pense qu'il doit en être de même pour Monsieur Araki.

Shingo Araki : En effet, travailler la nuit est bien plus reposant et l'on travaille beaucoup plus. Mais c'est un rythme à prendre et cela demande aussi pas mal de sacrifices, au niveau de la vie de famille surtout.

AL : *Que pensez-vous de l'adaptation de vos* manga *en animation ?*

MA : Évidemment, ce n'est pas la même chose, mais dans l'ensemble l'animation respecte assez bien le contexte du *manga*. C'est aussi ce qu'ont du penser les téléspectateurs vu le succès qu'ont remporté ses diférentes adaptations.

AL : *D'où vous est venue cette passion pour le dessin ?*

MA : Vous ne me croierez pas, mais c'est en regardant les productions et les dessins de Shingo Araki. Je suis vraiment un de ses fans les plus acharnés.

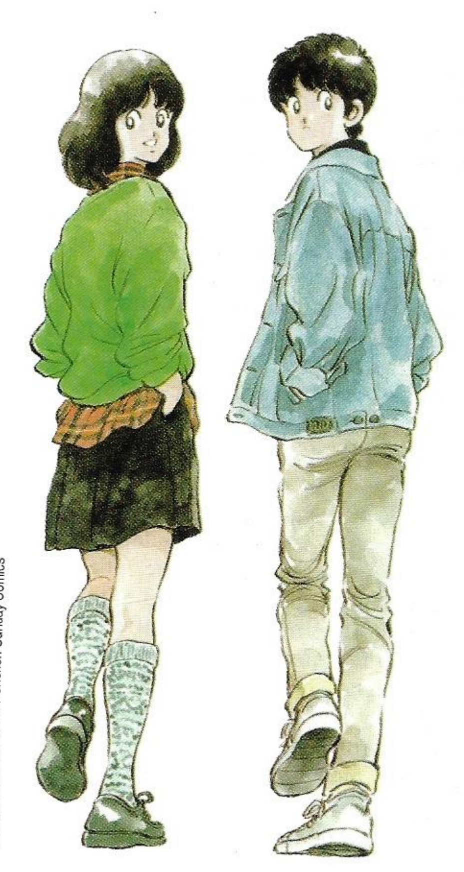
ADACHI

Air surpris et gêné de Shingo Araki. Mitsuru Adachi se lève et va chercher dans son armoire un vieux fanzine contenant des dessins d'Araki.

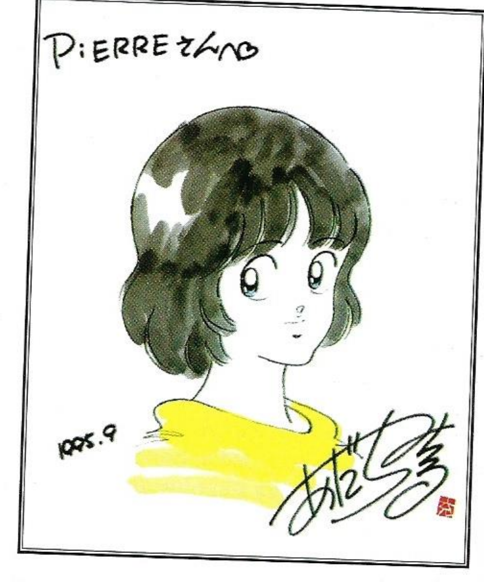
Pendant que Shingo Araki feuillette le fanzine, je continue mon interview.

***AL :** Combien de pages devez-vous rendre par semaine au magazine Shônen Sunday ? Combien d'heures par jour travaillez-vous en moyenne ?*
MA : Je dois rendre environ 16 à 20 pages par semaine. Je travaille avec mes assistants entre 9 et 12 heures par jour.

***AL :** Ce n'est pas trop difficile ?*
MA : Tout est une question de rythme, mais de temps en temps je dois aussi dessiner des épisodes spéciaux de 30 à 50 pages en plus des épisodes habituels, alors on travaille énormément sur une à deux semaines.



Touch © Mitsuru Adachi / Shônen Sunday Comics



***AL :** Des projets ?*
MA : Pour l'instant, je continue *H2* qui a un bon succès auprès du public, après nous verrons bien.

***AL :** Comment percevez-vous le succès de vos manga en France ?*
MA : Je suis assez surpris car je pensais vraiment avoir écrit des histoires typiquement japonaises, et maintenant, voilà que je reçois des lettres de fans de France et d'Italie. Je suis surpris mais aussi très content.

***AL :** Merci Monsieur Adachi.*
MA : Merci à vous.

A ce moment Mitsuru Adachi se lève et revient avec une feuille en demandant une dédicace à Shingo Araki. Et c'est après que Monsieur Araki se soit gentiment exécuté que nous quittons un Mitsuru Adachi très occupé mais aussi très cordial et très sympathique.

Il pleut toujours autant sur Fujimi-Dai.

Interview réalisée et traduite par Pierre Giner



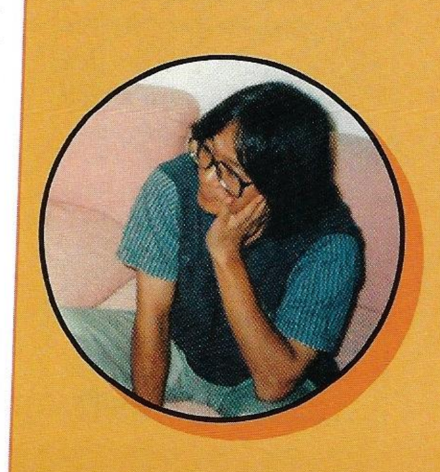
H2 © Mitsuru Adachi / Shônen Sunday Comics

△ Haruka de *H2*

▽ Dédicace de Mitsuru Adachi

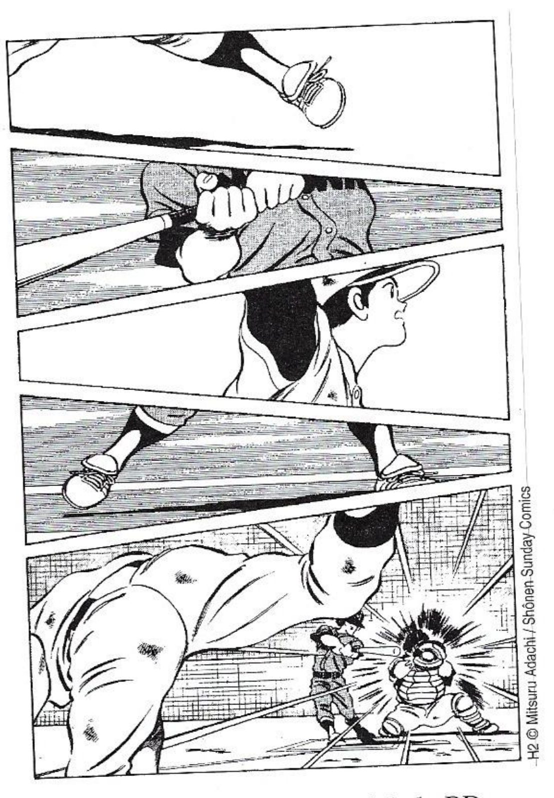
◁ Minami et Tatsuya dans *Touch*

▽ Mitsuru Adachi (si, si !)




H2 © Mitsuru Adachi / Nas

d'une recherche graphique spécifique, le décor étant souvent dessiné d'après photo par un assistant. À la longueur des *entrées* et *fins de séquences* s'ajoutent divers procédés de dilatation d'actions secondaires ou de dialogues donnant l'illusion de vie du personnage.
L'expression du mouvement est particulièrement soignée et variée : trait de mouvement, ellipse, décomposition en instants figés (tels des arrêts sur image) avec variation de cadrage et de point de vue. Cette grande panoplie technique s'est développée pour différencier et dramatiser les matchs de base-ball (et Dieu sait qu'il y en a...).


H2 © Mitsuru Adachi / Shônen Sunday Comics

Personnages principaux de *H2* en version animée △

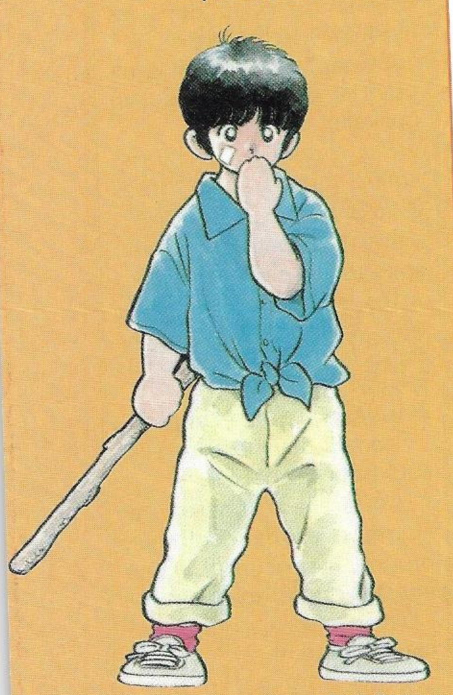
Le mouvement par Adachi : ici dans *H2*, les cases avec lignes de mouvement correspondent aux gestes du batteur ; les autres à ceux du lanceur ; la dernière case propose une vue plus globale de l'action ◁

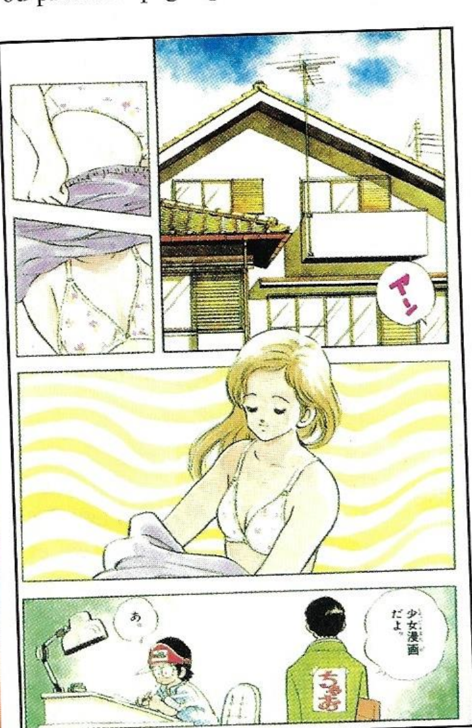
Apparition d'Adachi, rappelé à l'ordre dans *Short Program* ◁

Adachi excelle dans les dessins de jeunes personnages ▽

Humour et péripéties

Ce n'est pas la passion fébrile des Japonaises pour le base-ball qui explique le succès d'Adachi, mais un savant cocktail d'émotions fortes, de romance et d'humour. L'effet humoristique d'Adachi repose souvent sur la linéarité de la lecture (la succession obligatoire dans un ordre précis). Il induit le lecteur en erreur avant de lui révéler le vrai sens de la scène, une ou plusieurs pages plus tard. Il joue aussi sur le non-sens et la réflexivité de la BD avec des commentaires désinvoltes, des clins d'œil à ses éditeurs ou à d'autres œuvres, quand il n'apparaît pas lui-même. Il utilise aussi le comique de répétition mais surtout manie avec brio le comique de situation. De plus les imbroglios et les quiproquos s'ajoutent à des situations déjà fort complexes.


Short Program © Mitsuru Adachi / Shônen Sunday Comics



Short Program © Mitsuru Adachi / Shônen Sunday Comics

Psychologie

Adachi n'est pas qu'un humoriste. Il sait surtout mettre en scène les atermoiements de l'adolescence avec tendresse et naïveté. Dans le monde d'Adachi, tout va par deux ou presque. Deux jumeaux dont l'un remplace l'autre, deux personnes au même prénom ou initiales, deux amis ou rivaux. Outre le fait que ces couples favorisent les intrigues parallèles, elles concrétisent souvent le choix que le héros doit faire avant de devenir «adulte». Le sport, loin d'être un accessoire, met en lumière des tensions implicites entre les personnages. La concurrence sportive se superpose souvent à la rivalité amoureuse. A la fin du *manga*, le personnage aura fait son choix et forgé sa personnalité.

Bounthy

Remerciements à Diane, Aurélie et Nolivié





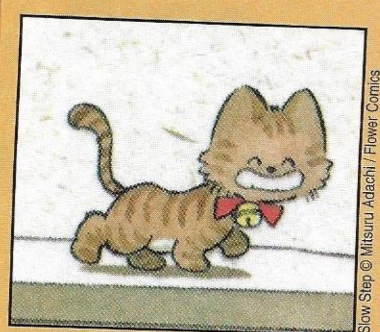
BIBLIOGRAPHIE ANIMÉGRAPHIE

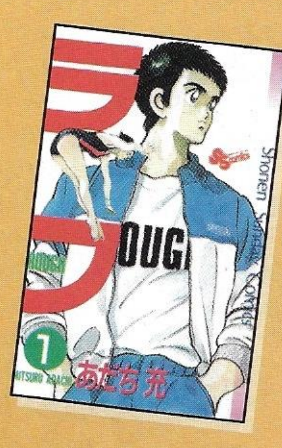
ŒUVRES DE JEUNESSE

Heart no A (ace), 1 vol, EC Comics
Gamushara, avec Jûsô Yamasaki, 2 vol, EC Comics
Oira hôgako wakadaishô, 2 vol, EC Comics
Hira hirakun, 1 vol, EC Comics
Aa ! Seishû no Kôshien, avec Jûsô Yamasaki, 7 vol, Flower Comics
Yûhi yo nobore, 2 vol, Flower Comics

ŒUVRES PLUS IMPORTANTES

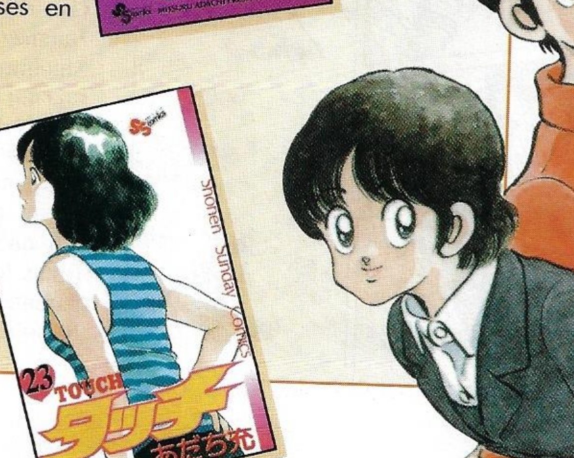
Nine, 1980-81, 5 volumes, Shônen Sunday Comics
TV FILM I : *Nine*, 71 min (4/05/83)
Film : *Nine*, 83 min (16/09/83)
TV FILM II : *Nine Koibitosengen* (Déclaration d'amour), 75 min (18/12/83)
TV FILM III : *Nine Kanbetsuhen : Yatte Kimashita Kôshien* (l'ultime chapitre : nous voilà enfin au Kôshien !), 84 min (5/09/84)
Miyuki (*Tommy et Magalie*), 12 vol, Shônen Big Comics
Série TV : 37 épisodes par Kitty Film diffusés en 1983 au Japon. En France (1re diffusion) sur TF1 en 1991.
Hi atari ryôkô (*Une vie nouvelle*), 5 vol, Flower Comics
Série TV : 48 épisodes par Group Tack en 1987. En France sur la Cinq en 1990 (puis sur TF1).
Film : *Kasumi yume no naka ni kimi ga ita*, 71 min (octobre 88)
Touch (*Théo ou la batte de la victoire*) : décembre 81 à 1986, 26 vol, Shônen Sunday Comics
Série TV : 101 épisodes par Group Tack diffusés en 1985. En France sur la Cinq en 1991.
3 Films : Touch 1 (12/04/86), Touch 2 (13/12/86), Touch 3 (11/04/87).
Rough : septembre 87 à novembre 89, 12 vol, Shônen Sunday Comics
Slow Step : mai 87 à août 91, 7 vol, Flower Comics
5 OAV de 45 min en 1991, disponibles chez AK Vidéo.
Niji-iro Tôgarashi : septembre 90 à juin 92, 11 vol, Shônen Sunday Comics
Short Program : 1988 (regroupe des histoires publiées séparément avant 88), 1 vol, Shônen Sunday Comics
H2 : débuté en janvier 93, 12 vol, Shônen Sunday Comics
Série TV : 39 épisodes diffusés en 1995 au Japon.











MANGA



NIJI-IRO TOGARASHI

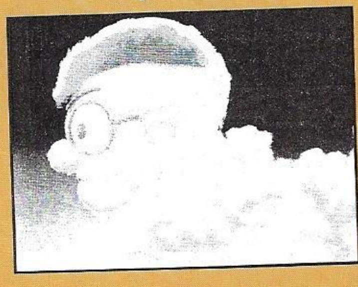
Oubliez vos préjugés ! Adachi ne raconte pas uniquement des histoires de lycéens. Avec **Niji-iro Tôgarashi**, *il prend à contre-courant ses productions habituelles et nous livre un* **manga** *d'aventure semi parodique... pour le meilleur et pour le pire ! L'histoire de* **Niji-iro Tôgarashi** *se déroule, une fois n'est pas coutume, sur une planète lointaine, dans le futur, dans un pays qui ressemble étrangement (un pur hasard, nous dit l'auteur...) au Japon de l'ère Edo, à quelques anachronismes - volontaires- près!*

Sanshô, *ninja* de trois ans (disciple du llan masqué ?!) △

Délire d'Adachi... ◁

Duel entre Furon et Asajirô : Adachi ne sait pas dessiner que des matchs de base-ball ▷

Hommage à Osamu Tezuka ▽

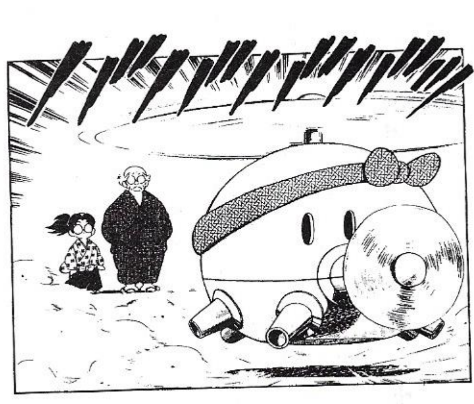


Tout commence par un deuil : Shichimi, le héros, se recueille une dernière fois sur la tombe de sa mère, avant de rallier la maison où, d'après les derniers mots de celle-ci, il a des frères et sœurs... Quelle ne sera pas sa surprise de se retrouver nez à nez avec une demi-sœur et cinq demi-frères (!), tous nés de mères différentes mais d'un seul et même géniteur (!!!!)... père volage, mais généreux, dont ils ignoreront longtemps l'illustre identité. Si nos sept protagonistes savaient que ce père n'est autre que le *shôgun,* ils comprendraient mieux le pourquoi de cette grande aventure de plus de deux milles pages dans laquelle ils vont se trouver mêlés !

Embrouillamini et parodie

L'intrigue est assez difficile à raconter. En simplifiant beaucoup, on peut lui trouver deux axes principaux. Tout d'abord «le complot» : le frère du *shôgun* rêve de devenir *shôgun* à la place du *shôgun.* Seulement voilà ! Pour réaliser son sinistre dessein, il lui faut d'abord se débarrasser des huit héritiers de son frère, qui ne sont autres que nos sept enfants

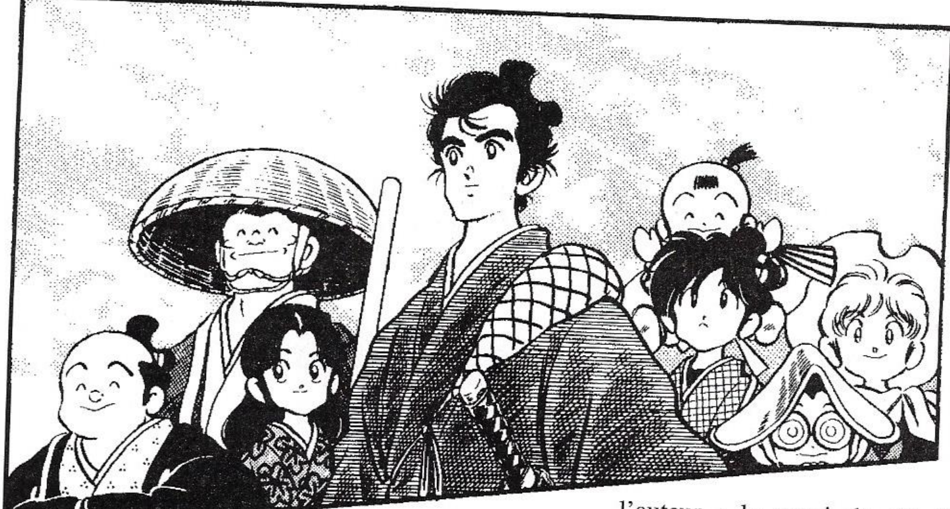


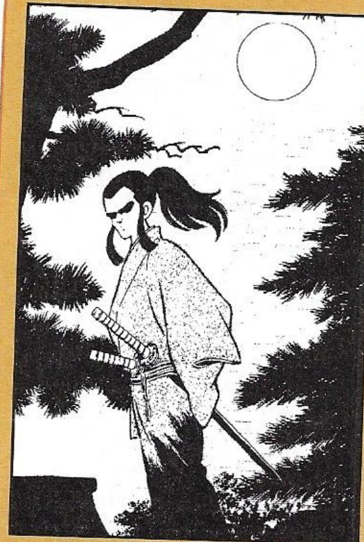


illégitimes ainsi que Koto, peste notoire et officiellement fille unique du Shôgun. Voilà donc nos sept héros poursuivis par quantité de mercenaires... Alors qu'une récompense faramineuse est offerte pour leurs charmantes têtes, ils voyagent paisiblement à travers le Japon afin de rendre visite aux tombeaux de leurs mères respectives...

La situation se corse encore lorsque deux naufragés ambitieux, tout droit débarqués du 19e siècle américain, proposent leurs services au frère du *shôgun.* En effet, ils possèdent une technologie avancée (et polluante), notamment en matière d'armement...

Le deuxième axe traite des relations entre les différents personnages ; entre les sept héros, tout d'abord. S'ils ont tous en commun d'être de fiers combattants, ils n'en restent pas moins radicalement différents les uns des autres : Sanshô (3 ans) est un turbulent *ninja* en herbe, Chimpi (10 ans) un inventeur précoce mais génial, Natane (13 ans) une jeune fille autoritaire, Shichimi (14 ans) un garçon gentil et courageux, Keshi (18 ans... mais il en paraît le double !) un bonze amateur de fêtes, Asajirô (20 ans) un beau peintre devin et voyageur, et enfin Goma (22 ans) un bon vivant placide... Leurs différences et le fait qu'ils sachent que l'un d'entre eux (mais lequel ?) n'a en fait aucun lien de parenté avec les autres ne changent rien à la solidarité qui les unit. D'ailleurs, la seule à vouloir savoir qui est le frère « de





△ Furon, un inquiétant et mystérieux samourai

▷ De gauche à droite : Goma («sésame»), Keshi («pavot»), Natane («colza»), Asajirô, Shichimi («sauce aux sept épices») et Sanshô («poivre japonais») sur sa tête, Chimpi («pelure d'orange séchée») et Billy («Ketchup™»), un américain du XIXe siècle égaré dans cet étrange pays !

▽ Natane, une des plus jolies héroïnes de Mitsuru Adachi

trop » est Natane... Les autres préfèrent ne rien changer. Il est également question de rêves étranges que fait souvent Natane, en réalité souvenirs d'une enfance oubliée, lourde de conséquences à venir. N'oublions pas non plus les fascinantes relations qui vont se lier entre le groupe et l'un des mercenaires qui les pourchassent, l'inquiétant et solitaire *rônin* Furon, dont la véritable identité (que lui-même ignore) se révélera fort surprenante...

Niji-iro Tôgarashi signifie "le piment aux couleurs de l'arc-en-ciel". Il fait référence aux 7 héros de même nombre que les couleurs de l'arc-en-ciel, qui portent tous des noms de... condiments!

Presque parfait !

Que dire de l'œuvre la plus atypique d'Adachi ? C'est la première fois (et jusqu'à présent la seule) qu'il s'attaque au *manga* d'aventure... Et le seul reproche que l'on pourrait lui faire est d'y avoir perdu un peu de son identité : en effet, s'il n'y a qu'un seul véritable point noir dans *Niji-iro Tôgarashi,* il concerne ce en quoi Adachi excelle d'habitude : ses personnages... Quelle déception de n'avoir que quatre personnages à la personnalité vraiment fouillée (Natane, Shichimi, Asajirô et surtout Furon) quand dans son précédent *manga*, *Rough*, tous les (nombreux) protagonistes en étaient dotés ! Il y avait potentiellement tant de bonnes choses à faire qu'on ne peut s'empêcher d'être un peu déçu de voir les intrigues relationnelles tenir si peu de place... Reste qu'avec Furon, Adachi a certainement créé l'un des personnages les plus intéressants de toute son œuvre... Ce *rônin* ambigu, à la cruauté et l'insensibilité apparentes, aurait mérité d'être moins laid ! Son destin tragique apporte en tout cas une dimension dramatique à l'histoire...

Côté graphisme, *Niji-iro Tôgarashi* est assurément la plus grande réussite de l'auteur : le souci du détail dans les vêtements et surtout dans les somptueux décors, est un régal pour les yeux. De surcroît, la mise en page est comme toujours sans défauts et rend le dynamisme des combats à la perfection !

Quant au scénario, bien ficelé quoique classique, on peut le voir comme une parodie du genre (avec des histoires de familles ultra-emmêlées et des clins d'œil aux stéréotypes des films de *samourai*). De plus Adachi n'a pas lésiné sur la dose d'humour ! *Niji-iro Tôgarashi* comprend de véritables morceaux d'anthologie, mais on peut regretter que cela se fasse au détriment des moments graves, qui n'apparaissent vraiment que dans les derniers volumes. On peut également noter un certain message écologique sous-jacent qui n'est ma foi pas désagréable.

Pour conclure, si *Niji-iro Tôgarashi* n'est pas le plus grand succès d'Adachi, il n'en demeure pas moins un très bon *manga*, efficace, même s'il lui manque de cette touche "Adachique" qui faisait le charme de *Rough* et *Touch*... Mais n'est-il pas mesquin de comparer du très bon à de l'excellent ?...

Altaïr



MANGA

City Hunter © Tsukasa Hôjô / Shueisha / J'ai Lu

Manga Traduits

L'été sera chaud pour les ***manga*** *en français. Préparez-vous à délier les cordons de vos escarcelles en cette période estivale. Il est vrai qu'avec toutes les nouveautés "à suivre" qui nous sont proposées, il est difficile de faire la fine bouche. À moins que vous ne soyez de ceux qui exigent des adaptations de qualité, ce qui est rarement le cas. Heureusement, fidèle lecteur, vous n'êtes pas de ceux qui se limitent aux seules éditions françaises.*

Euro *Manga*

Chez **Glénat** sont prévus *Bastard* (en août), mais également trois titres phares d'Osamu Tezuka : *Blackjack*, *Jungle Taitei* et *Tetsuwan Atomu* (*Astro*). Sont déjà sortis *Gunnm* 6, *Akira* 14 (superbe suite de l'*art book* commencé dans le volume 13), *Version* tome 1, *Sanctuary* vol. 1, *Dr Slump* Vol. 6...

En prépublication, Kaméha propose *Raïka*, *Sex*, *Sanctuary* 2 et toujours autant de news (pas fraîches), compilé avec un petit livret supplémentaire dénommé Kaméha Kids où l'on découvre des BD d'amateurs. Ce n'est pas sans rappeler une certaine publication...

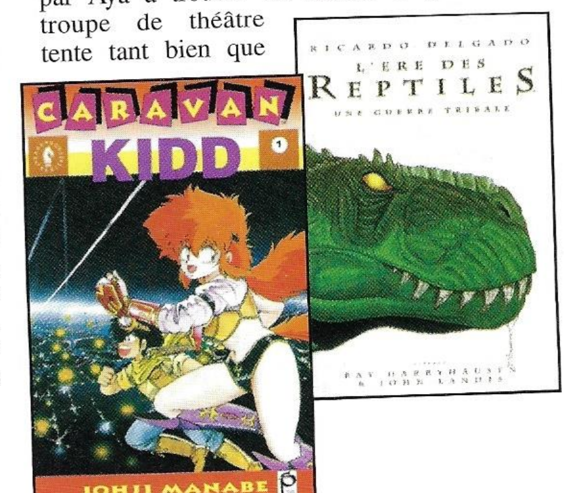
Delcourt nous sort un vol. 2 de *Mother Sarah*, un peu moins épais mais tout aussi bon que le premier. Cette fois-ci Sarah se retrouve dans un désert... de glace. S'y trouve une base d'Epoch contrôlée uniquement par des gamins, des adolescents qui vouent une haine féroce à leurs aînés responsables du désastre écologique sur Terre. Toujours à la recherche de ses enfants, elle devra lutter pour se faire entendre de la marmaille armée.

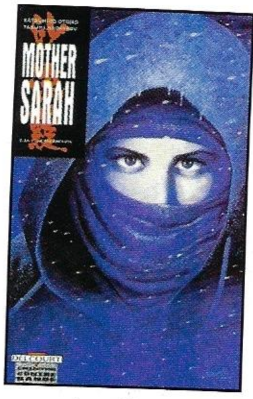
Dark Horse France nous propose la suite d'*Outlanders* mais également un autre titre bien connu de Jôji Manabe : *Caravan Kidd*. L'action de ce *manga* se situe sur une autre planète ou une jeune fille étrange répondant au doux nom de Mian Toris est poursuivie par toutes les forces de l'Empire en place. Accompagnée de Babo et Wataru, qu'elle a enchaînés tels des esclaves, elle ne passera pas inaperçue dans cet univers plus loufoque qu'autre chose. Mian Toris se révèlera être une dangereuse "démolisseuse". Wataru fait-il le bon choix en l'aidant à détruire escouade sur escouade des forces envoyées par la mystérieuse impératrice ? Profitons-en pour parler non pas d'un *manga* mais d'un *comics* "muet" : *L'ère des reptiles, une guerre tribale,* dessiné par Ricardo Delgado, n'a rien à voir avec *Gon*. Si l'encrage laisse à désirer, la mise en couleur est tout aussi déficiente. L'histoire, qui tourne autour d'un conflit entre deionychus (plus connus sous le nom de "vélociraptors") et tyrannosaures, est tout de même rondement menée, et tout cela sans paroles ni texte, il fallait oser.

Les éditions **Tonkam** nous proposent cet été de nombreux titres fort attendus. Dans le volume 12 de *Vidéo Girl Aï*, de Masakazu Katsura, nous assistons à la réconciliation d'Aï et de Yôta. Dans le volume 3 d'*Asatte Dance* de Naoki Yamamoto, Suekichi aide un jeune immigré rencontré par Aya à trouver un boulot, la petite troupe de théâtre tente tant bien que



Takeru © Buichi Terasawa / A Girl / Dynamic Vision





mal de se reconstituer tandis que le tuteur de Suekichi et l'ex-mari d'Aya complotent ensemble pour briser ce couple étrange... Dans le troisième volume de *RG Veda* du studio Clamp, Ashura récupère son sabre Shura-tô, et Taïshaku-ten continue de faire des misères à ses sujets.

Du côté des bande dessinées chinoises, Tonkam édite *Born to Kill*, de Kevin Lau. Destiné à un public enfantin élevé aux *comics* et aux jeux vidéo, ce titre ne séduira que les moins exigeants de ses lecteurs.

J'ai lu distribuait fin juin les volumes 4 de *Fly* et *City Hunter*. Toujours les mêmes problèmes d'adaptation (surtout pour *Fly* où les traducteurs ne se décident toujours pas à donner un sexe à Aban) malgré un texte souvent très bon et un humour parfaitement reconstitué. Dans le volume 3 de *City Hunter,* Ryô Saeba doit supporter Sayaka Ryûjin, fille d'un chef *yakuza* qu'il finira par amener avec lui en mission, notamment pour sauver un père bourré de remords. Puis il devra protéger du terrible Umibôzu l'actrice Yumiko Satô, qui rêve de mettre fin à ses jours, et dans le volume 4 il deviendra le prince charmant d'une jeune fille mal-aimée par sa belle-mère. Assurément, le coup de cœur de l'été pour les *manga* VF, non pas pour le travail des planches (déplorable), mais pour l'humour de Tsukasa Hôjô (voyez donc les parodies de *Ken*, ou ses innombrables références au bas-ventre). Dans le volume 4 de *Fly*, intitulé "Le rassemblement des six généraux", Dai doit affronter avec ses amis le terrible Krokodin dans ce qui sera leur première grande victoire sur les forces du Mal, puis Hyunkel, un ancien disciple d'Aban qui avait été élevé par des guerriers maléfiques. Bien que les dessins ne soient pas géniaux, on se laisse agréablement bercer par ce récit simple et plaisant. Vivement la suite.


Magic Knight Ray-Earth © Clamp

AB Production, sous le label S.F.C. "Éditions Montjoie", propose les *anime comics* de *Sailormoon.* Un *anime comics* n'est ni plus ni moins qu'une BD constituée des images d'un dessin animé. Sont superposées sur ces images des bulles avec le texte, les onomatopées... Vous en avez déjà vu avec *Porco Rosso* publié chez Glénat. Dans ce premier volume (à l'impression et aux couleurs baveuses) vous retrouverez les premiers épisodes de la célèbre série des guerrières lunaires.

Dynamic Vision vient de sortir le deuxième volume de *Takeru.* Hichimonji découvre d'étranges événements au temple de la prêtresse Koryu, et il viendra en aide bien malgré lui à une bande de *ninja* venus dérober un miroir... De superbes pages en couleur signées Buichi Terasawa, servies dans une version française impeccable. On ne regrette qu'une chose : l'attente pour voir la suite.

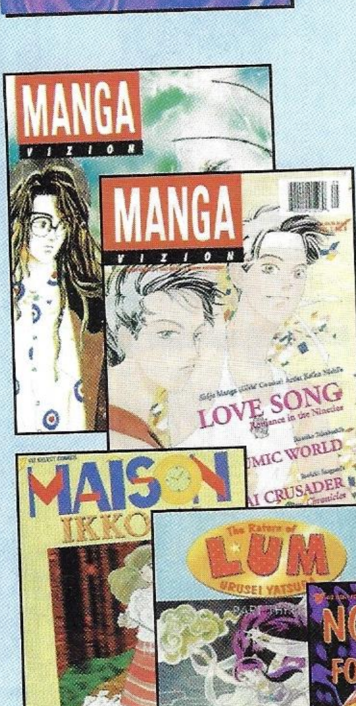
Il y a quelques semaines, **MSE** frappait fort en proposant — outre Manga Player désormais bien connu et qui partage les linéaires des kiosques en compagnie de Kaméha — les premiers volumes de **Manga Collector**. Ils confirment leur folie douce avec une publication mensuelle des épisodes de *Lodoss War*, *Possession Tracer*, *Silent Möbius* et *Belle Starr*. Dans **Manga Player** sont prépubliés *Compiler* de Kia Asamiya, *Gunsmith Cats* de Ken-Ichi Sonoda, *Captain Kid* d'Uno Hiroshi, *Ah my Goddess* de Kôsuke Fujishima, *3x3 Eyes* de Yûzo Takada. Enfin, **Manga Player** devrait prochainement proposer dans Manga Collector deux futurs titres à succès : *Magic Knight Ray-Earth* du fameux studio Clamp, et *Seraphic Feather* d'Utatane Hiroyuki.

Manga US

Cette fois encore, nos grands amis de **Viz Comics** ne sont pas en reste. Parmi leurs nombreux titres, nous noterons l'apparition d'un nouveau magazine entièrement consacré aux jeux vidéo et au *manga*, *Game ON ! USA* (édition américaine du magazine japonais du même nom). Le dernier numéro traite de *Battle Arena Tôshinden* et de *Samurai Shodown.* Manga Vizion



City Hunter © Tsukasa Hojo / Shueisha / J'ai Lu

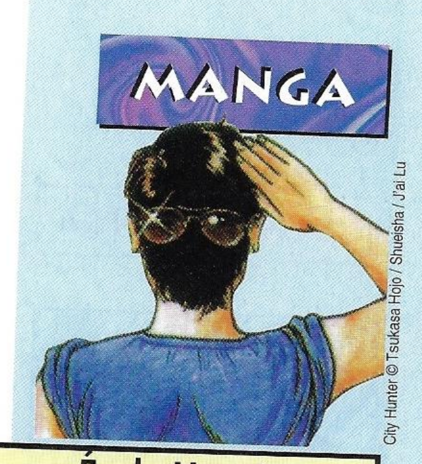


propose trois titres tous les mois dont *Rumic World*, des nouvelles courtes de Rumiko Takahashi, *Samourai Crusader* de Ryôichi Ikegami et *Love song,* un *shôjo manga* de Keiko Nishi. *No need for Tenchi* dessiné par Hitoshi Okuda est une *side story* qui n'a rien à voir avec le fameux dessin animé. D'un trait agréable et fidèle au *chara design* original, ce *manga* met en scène l'apparition d'un double maléfique de Ryôko. *One Pound Gospel* de Rumiko Takahashi continue, bien que le titre n'obtienne pas autant de succès que *Maison Ikkoku*, qui dépasse de loin tous les espoirs de Viz. *Maison Ikkoku* justement, qui en est à son sixième volume, reste hilarant du début à la fin. Un nouveau locataire tente de semer la zizanie dans la pension, où on n'en est pas à son premier tour pendable. *Ranma 1/2* avance toujours au ralenti, à un tel point qu'on ne voit guère d'intérêt à suivre la série, qui n'en est qu'à son cinquième volume. Dans le dernier numéro Ranma affronte Tsubasa, un garçon qui adore se travestir et est passé maître dans l'art du déguisement. *The return of Lum* # 3, de Rumiko Takahashi, voit Lum dans une réalité alternative où elle joue le rôle d'un... ogre. Dans *Battle Angel Alita* part six, Gally rencontre dans des circonstances étranges Kaos, le meneur d'une radio pacifique très écoutée dans les badlands. Il semble être lié d'une façon ou d'une autre à Den, un *cyborg* dans un corps de centaure géant qui rêve de détruire Zalem. *Riot* de Satoshi Shiki est toujours aussi incompréhensible. Versons tout de même une petite larme sur la mort d'Axel... Tokai, l'ancien *yakuza*, va tout faire dans *Sanctuary* part cinq # 3 pour retourner en la faveur de Hôjô une situation dramatique manigancée par la maffia russe.

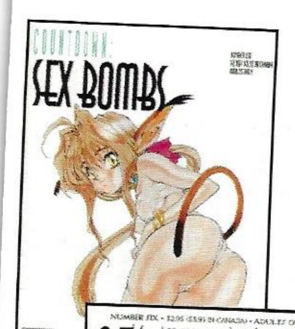
Du côté des *graphic Novels,* Viz propose deux volumes d'*Adolf, Days of infamy* et *The half-aryan.* N'ayant pas réussi à nous le procurer nous nous contenterons de dire qu'un titre signé Osamu Tezuka vaut toujours le coup d'œil. *A, A'* de Moto Hagio (l'une des plus célèbres dessinatrices de *shôjo*, qui s'est fait un nom avec ses titres de science-fiction) nous conte des problèmes existenciels intervenant entre humains et clones... *Maison Ikkoku Empty Nest*, un titre évocateur pour un *graphic novel* de Rumiko Takahashi. On ne le répétera jamais assez, Rumiko est la coqueluche des éditions Viz. Un superbe volume pour une série géniale.

Aux éditions **Dark Horse** les titres ne manquent pas non plus. En premier lieu *Mother Sarah*, et pour une fois nous sommes au même niveau que les Américains puisqu'il s'agit également du deuxième volume *La cité des enfants.* Découvrons *Dominion* # 4 de Masamune Shirow, où les sœurs Puma intègrent la police. Une comédie policière qui rappelle furieusement *Hill Street Blues*, et où chaque page est un délire burlesque. *You're Under Arrest* de Kôsuke Fujishima arrive à son septième numéro. Nous avons droit ici aux meilleurs chapitres (comprenez les mieux dessinés), mais ne vous attendez pas à retrouver l'ambiance de l'adaptation animée. Non, là, c'est encore plus nunuche. *Spirit of Wonder* #





City Hunter © Tsukasa Hojo / Shueisha / J'ai Lu



3 de Kenji Tsuruta est un merveilleux *manga*, atypique dans son style de narration, son trait... L'histoire ? China loue une chambre à un vieux savant excentrique au-dessus de son restaurant. Celui-ci tient absolument à prouver qu'il a trouvé un moyen d'aller sur la Lune... Assurément notre coup de cœur de l'été. *Oh My Goddess !* de Kôsuke Fujishima revient pour six numéros dans lesquels Urd sera victime d'un terrible enchantement qui révélera sa "mauvaise" nature.

Studio Proteus propose depuis peu, vous le savez, un label érotique, Eros Comix, dans lequel on retrouve *Countdown Sex Bombs* de Hiroyuki Utatane mais aussi *Sexhibition* de Gari Suehiro. Mais quel est l'intérêt de ces titres me demandez-vous à travers le papier, sachant que *Countdown* est proposé en français ? Eh bien tout simplement que les planches ont été retravaillées tout spécialement par les artistes japonais pour que le tout soit non censuré. Adieu les gros pixels, bonjour les détails anatomiques.

À noter la sortie d'un comics *Armored Trooper Votoms* chez **CPM Comics**, une adaptation du dessin animé du même nom de la Sunrise. Un DA "robo-genre" ou un dénommé Chirico se révélera le guerrier ultime dans un univers où la loi du plus fort prévaut. On espère vous faire un beau dossier bientôt.

Hermès

École Hergé

Le 15 juin 1996, le collège départemental de Gondecourt était rebaptisé "collège Hergé". Cet événement a été suivi et honoré par la fondation Hergé, qui voit là la reconnaissance par une institution scolaire du génie créateur du papa de Tintin. Même si cela laissera de marbre les mangamaniaques pur jus, il était important de signaler et de souligner cet événement pour le monde de la BD. À quand un lycée Tezuka à Tôkyô ?



Cyber Weapon Z

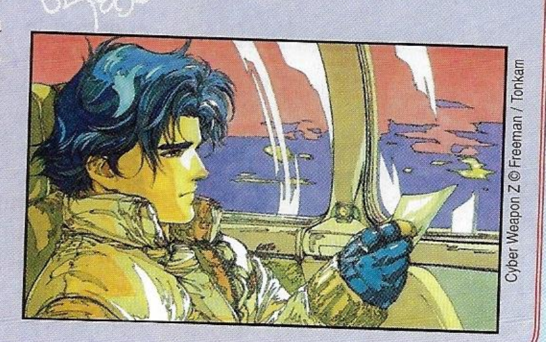
A l'âge de douze ans, Chris Lau était déjà fan de BD et avait décidé d'avoir sa propre maison d'édition. C'est aujourd'hui chose faite. Sa politique est de faire de la BD en couleur, dont les images seraient proches du rendu des cellulos. Pour cela, une dizaine de personnes travaillent sur chaque BD : le dessinateur, un scénariste, beaucoup d'assistants, des encreurs, des coloristes et des informaticiens qui retouchent les images sur ordinnateur à la manière de Shirow pour obtenir des « effets spéciaux ». Chaque volume nécessite ainsi un mois de travail intense.

Andy Seto quant à lui n'a jamais fait d'école de dessin. Il a aujourd'hui trente ans et a commencé à dessiner il y a dix ans. Il est assez surpris par l'engouement des français pour les films et BD de Hong-Kong, et il est plutôt fier d'être traduit et exporté à l'étranger.

La création d'une série d'OAV en images de synthèse ne fait que concrétiser l'informatisation de leur BD qui, au dire du producteur, est un mélange de Bruce Lee, Jackie Chan et *Dragon Ball*, avec un soupçon de *Star Wars*. En fait, elle confirme surtout le très grand appétit des éditions Freeman, qui comptent sur l'engouement actuel pour les *manga* et les *anime* pour conquérir de nouveaux marchés. La préparation du projet d'*anime* a duré trois ans et le premier épisode devrait être achevé pour le festival de film d'animation de Hong Kong. Les épisodes devraient être livrés à trois ou quatre mois d'intervalle. Un film de 90 minutes, intitulé «1997», est également prévu pour... 1997 !

Influences

Cyber Weapon Z n'est pas la BD la plus lue à Hong-Kong, mais la plus vendue à l'exportation. Les insulaires préfèrent les bonnes vieilles histoires de kung-fu, tandis que les autres sont séduits par l'aspect japonais des personnages. Il faut dire que Seto est un très grand fan de Yoshikazu Yazuhiko (le héros de *CWZ* semble tout droit sorti de *Vénus Wars*), Shirow (certains personnages ressemblent étrangement à Deunan, Artémis etc.), Kia Asamiya (apparemment les sceaux l'ont marqué). Espérons que les OAV prévues pour ce mois-ci seront autre chose que des parties de *Tekken* de quarante-cinq minutes.

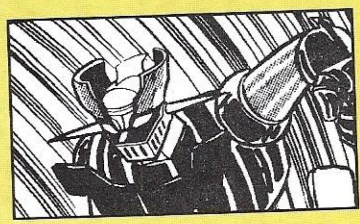


Cyber Weapon Z © Freeman / Tonkam

La mystérieuse Bounthy

RETRO-MANGA

MAZINGER Z



Une nouvelle rubrique pour AnimeLand, qui traitera à chaque numéro de ce que l'on pourrait appeler les manga vraiment "rétro". Ces manga au trait désormais peut-être disgrâcieux, aux récits maintenant peut-être désuets, gardent pourtant un certain charme, et surtout permettent de mieux comprendre l'évolution d'un média que la mode nous assène sans se préoccuper le moins du monde de ses origines ni de son évolution. On commence ce mois-ci avec Go Nagai et Mazinger Z, que l'on pourrait appeler le "grand frère de Goldorak".





Le jeune Kabuto Kôji est un brillant étudiant qui vit avec son petit frère Shirô, et son grand-père, le professeur Kabuto Jûzô. Ayant perdu son père étant petit, Kôji est un jeune "dans le vent", un de ces «bad boys» que rêvent d'être les japonais. Un jour de tremblement de terre, Kôji rentre chez lui pour constater les dégâts, et découvre une cave qu'il n'avait jamais remarquée. Il y trouve un laboratoire en ruine, rempli de robots étranges au milieu desquels gît son grand-père, mortellement blessé dans le désastre. Avant de mourir, le professeur Kabuto livrera à son petit-fils les secrets de sa plus grande invention: le Mazinger Z. Kôji entreprend donc d'essayer le robot, mais n'en gère pas le contrôle et détruit la ville. Il est arrêté par un autre robot, le "Aphrodia Ace", piloté par Sayaka Yumi, fille du professeur Yumi (un collègue du professeur Kabuto). Les présentations faites, et le contrôle de Mazinger assimilé, voilà qu'apparaissent deux autres robots aux formes menaçantes et aux intentions belliqueuses. Mazinger et Aphrodia se rendent sur les lieux et détruisent les gêneurs sans trop de difficultés. Après cette première bataille, Kôji et Shirô viennent s'installer au centre de recherches du professeur Yumi. Bien entendu, on ne tarde pas à connaître la nature de l'agresseur : il s'agit d'un nommé Baron Ashura, créature androgyne aux ordres du Docteur Hell, un savant fou qui désire conquérir la Terre (anticonformisme échevelé !) au moyen de robots géants. La suite, on la connait : différents robots feront successivement leur apparition pour être vaincus par Mazinger, puis ce dernier sera amélioré au moyen du Jet Scrander, une aile volante à réaction. Un nouveau lieutenant va apparaître, le Comte Broken, un militaire nazi vivant sa tête à la main (NDI : !). Mazinger Z finira bien entendu par vaincre le Docteur Hell, et la paix reviendra (pour peu de temps, rassurez-vous, fans !) sur la planète bleue.

Le contexte

Lorsque *Mazinger* paraît dans Shônen Jump en 1972, c'est un nouveau concept que crée Go Nagai, concept qui se

Mazinger Z

le robot surpuissant disposant d'un arsenal digne d'un couteau-suisse. Citons le *Breast Fire*, un rayon calorifique qui fait fondre les ennemis, le *Rust Hurricane* qui réduit les ennemis en poussière, le *Kôshiryoku* (laser, quoi) *beam* qui est un laser oculaire, et enfin le *Rocket punch*, équivalent du Fulguropoing™ de Goldorak.



Kabuto Kôji



Connu chez nous sous le nom d'Alcor (eh oui!). Pilote de Mazinger, il est un peu voyou, fan de moto, de vitesse, et n'hésite pas à se lancer dans quelques bagarres. Bref, le héros que rêvent d'être tous les jeunes japonais timides et réservés.

révèlera plutôt payant par la suite. En effet, à cette époque, seuls deux types de robots ont vu le jour et ont connu le succès auprès du public. Le premier de tous fut *Tetsuwan Atom*, qui est lui-même un robot, donc un être artificiel. Suivit ensuite *Cyborg 009* qui, lui aussi, n'est pas un être humain, mais un robot. Le second type de robot exploité dans le *manga* et l'animation fut le *Tetsujin 28*, qui était une arme commandée à distance. Mais autant Atom fut une star parce qu'il était un être "vivant", autant Tetsujin fut populaire en tant que "machine", puisqu'il n'était qu'un objet. Avec l'arrivée de Mazinger Z, les données changent, puisqu'il est le premier robot à être piloté de l'intérieur. Dans Mazinger, contrairement à Tetsujin 28, les japonais apprécient Kôji autant que le robot lui-même. Kôji est un justicier qui «fait corps" avec Mazinger. Atom fait justice lui-même, tandis que que Tetsujin est une arme, parfois utilisée par «les bons» mais parfois aussi par «les mauvais». Kôji est indissociable de Mazinger, et pour combattre l'ennemi, Kôji devient finalement Mazinger plus qu'il ne le pilote. C'est là l'originalité (pour l'époque) de *Mazinger Z.* Une autre nouveauté due aussi à l'inventivité de Go Nagaï : l'arsenal d'armes déclenchées par commandes vocales. Alors qu'Atom ne dispose que de sa force et de ses yeux-lasers, Mazinger aligne une impressionnante suite d'armements. Cependant, le plus grand coup de génie fut de faire hurler le nom de l'attaque par le pilote au déclenchement de celle-ci. L'identification du lecteur est totale, et il se surprend parfois a murmurer "Breast Fire!" en même temps que son héros (attention, ne pas dépasser les doses prescrites !). C'est d'ailleurs là une habitude qu'on retrouve aujourd'hui encore dans la plupart des dessin animés, les héros hurlant toujours à tue-tête le nom de l'attaque qu'ils utilisent.

Kabuto Shirô

Le jeune frère de Kôji. Jeune et malin, il encourage son frère à qui il voue une admiration sans bornes jusqu'à l'épisode de Loreleï (voir ce personnage). C'est le personnage destiné à l'identification des plus jeunes lecteurs.



Parallèle DA-manga

Autant la plupart des adaptations de *manga* de Go Nagai en dessins animés sont manichéennes et répétitives au possible (selon la sempiternelle trame «un épisode-un méchant»), autant les *manga* en eux-mêmes ont une certaine profondeur. Dans *Mazinger Z*, Go Nagai explore à sa manière un certain nombre de thèmes «philosophisants» des plus classiques . Tout d'abord lors

Docteur Hell

Personnage mystérieux et savant génial, bien décidé à conquérir la Terre au moyen de ses robots géants et destructeurs. Ses origines restent brumeuses....

La saga des robots de Go Nagai

Mazinger Z est en fait une trilogie, composée de Mazinger Z, Great Mazinger et Grendizer (Goldorak). Autant vous prévenir de suite, Great Mazinger n'est intéressant que dans son premier chapitre, avant d'avoir une succession de combats. Quand à Grendizer, il n'a rien de très personnel, malgré un plus gros travail pour le héros pacifique Duke Fleed (Actarus).



Yumi Sayaka



la fille fraîche et mignonne du professeur Yumi. Pilote d'Aphrodia Ace, sa présence se justifie uniquement par la faiblesse de son robot. Au départ, elle aide Mazinger dans ses combats, mais par la suite, elle devient un boulet qu'il faut secourir.

Shtroheim Heinrich



un ancien collègue, ami et rival du professeur Kabuto. Mort, il a été ressuscité par le docteur Hell qui en a fait un homme-machine. Mais il n'obéit jamais au Docteur Hell, et ce dernier l'élimine. Avant de mourir, il révèlera à Loreleï sa vraie nature.

Kabuto Jûzô

Le grand père de Kôji. Savant un petit peu dérangé et défiguré, il est cependant gentil, et surtout génial. Ayant découvert un métal hyper-résistant, le métal Z, il décide d'en construire un robot géant pour lutter contre...?



du premier épisode, où Kôji ne contrôle pas son robot et détruit la ville. “Mazinger peut faire de toi un dieu ou un démon” lui dit son grand-père avant de mourir. Go Nagai reste donc dans l'optique d'une machine qui fait ce qu'on lui dit de faire, et ce malgré l'aura de justice qui émane de Mazinger Z. Alors que la version animée de *Mazinger Z* présente un lycéen sauveur du monde entre deux cours, dans la version *manga*, Mazinger se présente, pour Kôji, davantage comme une fin en soi plutôt qu'un moyen. Lorsque Mazinger est blessé, Kôji soufre aussi. L'identification est présente, et Mazinger transforme Kôji en surhomme, comme le ferait une drogue. Kôji ne se passe plus de Mazinger, au point d'en pleurer lorsqu'il cède sa place dans *Great Mazinger*.

Professeur Yumi



le père de Sayaka. Collègue du professeur Kabuto, il offrira le gîte à Kôji, Shirô et Mazinger. Savant de renom, il est cependant incapable de créer un robot à la hauteur de Mazinger Z. Il a tout de même inventé le Jet Scrander.

dernier chapitre “L'armée Mazinger”, où les combats deviennent rapides avant la confrontation finale. On se laisse cependant prendre au récit, car même si la naïveté des passages critiqués plus haut peut lasser, les épisodes plus longs sont eux, très intéressants. Et puis, on ne peut pas passer à côté d'un aussi grand monument du *manga*, c'est une question de culture de base !

Comte Broken

Aux ordres du Docteur Hell. Ancien général SS, le comte Broken est revenu à la vie grâce aux bons soins du Docteur Hell qui en a fait un cyborg, tête séparée du corps. Cela donnera d'amusantes scènes de football.



La structure du *manga*

La constance du récit de *Mazinger Z* est... chaotique. *Mazinger* débute comme un récit sans contraintes où les chapitres se suivent. Puis, vers la suite du *manga*, il devient de plus en plus visble que c'est la série télévisée qui inspire Go Nagai plutôt que le contraire. On sent qu'il est temps que le *manga* se termine, car seuls les défis se succèdent, ainsi que les combats. La trame de l'histoire devient mince, et seuls les adversaires de plus en plus impressionnants sont là pour retenir le lecteur. Go Nagai finit par faire du «robot défenseur d'enfants», pour la plus grande joie de ceux-ci. Il se reprend cependant lors du

Ouaah, ringard !

Bien sûr, *Mazinger Z* n'a pas très bien vieilli, comme le montrent déjà les dessins présentés ici. Taillé dans un baril de lessive, Mazinger perd de l'huile lorsqu'il est abîmé, et ses ennemis explosent dans une pluie d'écrous et de boulons d'horloge. Bien entendu, le *design* des monstres du Docteur Hell est assez cocasse, avec des robots géants usant d'armes blanches ET de lasers. De la même manière, comment le Docteur Hell espère-t-il conquérir la planète avec une petite cen-

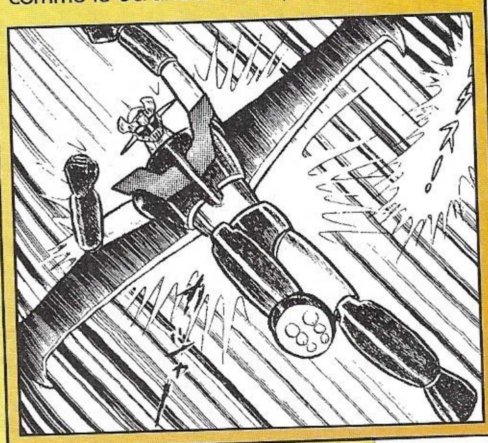
Lorelei Heinrich

la fille du professeur Heinrich, et accessoirement petite amie de Shirô. Elle se révèlera être le coeur du robot Donaw Alpha 1, et sera donc tuée par Mazinger Z. Shirô ne va pas être content.



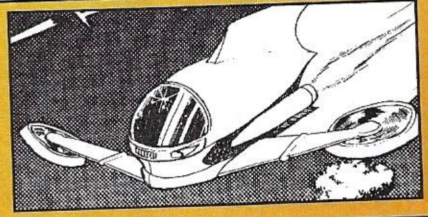
Jet Scrander

une aile volante qui se fixe au dos de Mazinger et lui permet ainsi de voler. Elle agrandit son arsenal de quelques armes comme le *Scrander Cutter*, ou le *Iron Cutter*.



Hover Pilder

le véhicule qui permet à Kôji d'entrer en Mazinger Z et de le piloter. Il est armé de “Pilder missiles”, mais sa puissance est bien faible comparée au Mazinger.

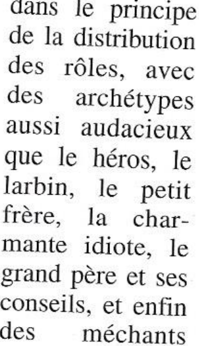


Baron Ashura



aux ordres du Docteur Hell. Créature mi-homme mi-femme, son origine reste inconnue, même si l'on se doute fort qu'il s'agit d'une création du Docteur Hell. Son but est la capture ou l'anéantissement de Mazinger.

taine de robots géants, et ce à l'ère de la bombe atomique? De plus, Kôji, l'étudiant qui va casser du méchant entre deux cours, est parfaitement connu du public, mais continue à mener une vie normale entre deux combats. C'est d'ailleurs ce principe qu'a parodié Akira Toriyama dans *Dragon Ball* en transformant Son Gohan à la fois en héros urbain et en étudiant modèle. Le pire, cependant, réside



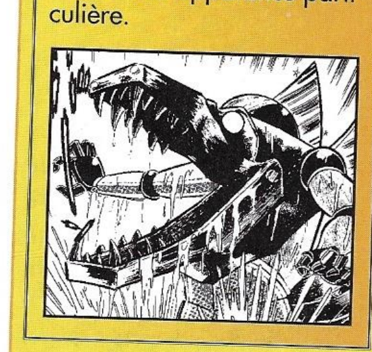
dans le principe de la distribution des rôles, avec des archétypes aussi audacieux que le héros, le larbin, le petit frère, la charmante idiote, le grand père et ses conseils, et enfin des méchants cruels à satiété.

Alors oui, *Mazinger* est vieux, ringard et moche. Mais sa lecture est agréable, car elle n'est pas "intellectuellement creuse". Et puis il y a un grand plaisir à lire du vieux après du neuf, afin de découvrir ce qui a inspiré les auteurs d'aujourd'hui. Avec les vieux *manga*, vous voilà subitement devenu un archéologue-explorateur!

Greg Masqué

Les Kikaijû

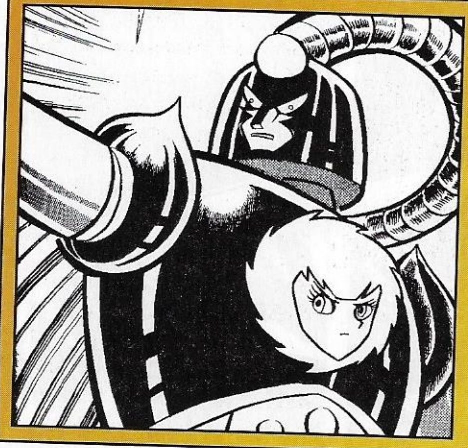
ou littéralement «monstres-machines». Ce sont les créations du Docteur Hell, chacune possédant un pouvoir et une apparence particulière.



Boss

le mauvais garçon. Chef de bande des voyous du coin, il est complètement amoureux de Sayaka et jalouse beaucoup Kôji. Les deux garçons deviendront finalement amis et Boss jouera le faire-valoir et le "type qui tombe bien" pour Kôji. A noter que dans le dessin animé, Boss possède son propre robot, le Boss Borot.





Donaw Alpha 1

le robot de Heinrich. Il s'agit d'un robot géant, concurrent direct de Mazinger, dont la conscience est la jeune Loreleï. Après la mort de Shtroheim Heinrich, Loreleï deviendra partie intégrante de Donaw et devra combattre Mazinger Z, afin que les deux rivaux Kabuto et Heinrich sachent posthumement (!) qui fut le meilleur.

Oh l'escroc !



Dans *Mazinger*, Go Nagai fait référence à plusieures de ses créations. Tout d'abord lors de l'affrontement entre Kôji et les trois *cyborg* tueurs, ou Boss se trouve complètement nu. Lors de ce passage, ils vont rencontrer Jûbei-chan, jeune héroïne de *Harenchi Gaku*, un *manga* de Go Nagai se déroulant dans un lycée aux moeurs perverses. Ensuite, lors de la scène du bain, Kôji et Boss se baignent dans une piscine ornée d'une sculpture de Devilman. Et pour finir, citons cette appraition de Go Nagai et de son assistant Jun, grimés en Baby Cart.



▽ La couverture du volume 3 de Mazinger Z



SPÉCIFICITÉS DU MANGA

(LE RETOUR !)

SUITE D'AL 22

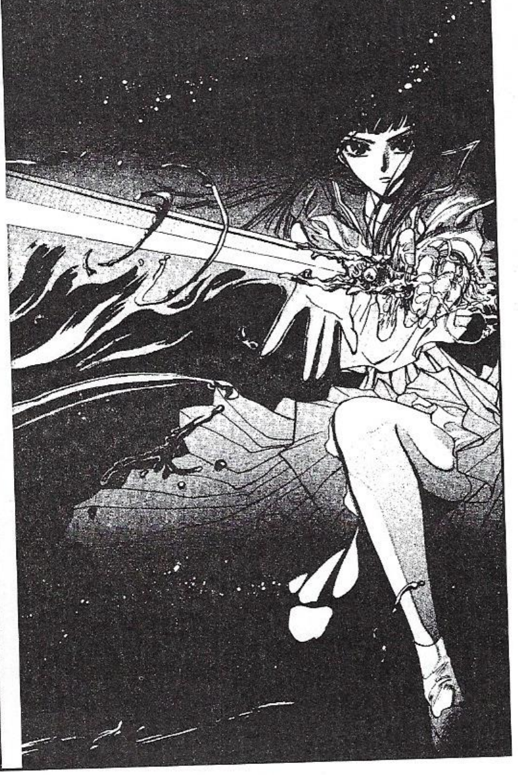
Après avoir parlé des mangaka, du traitement des personnages et de l'hétérogénéité graphique, voici une partie portant plus particulièrement sur la mise en page et la narration. Rappelons que ce texte est extrait d'une exposition à la Sorbonne Nouvelle, datée de janvier 1995.

V. Une mise en page dynamique

Dans le *manga* la prépondérance de l'image est accentuée par la totale liberté de mise en page. Les *mangaka* sont totalement affranchis du carcan des cases rectangulaires et peuvent multiplier les vignettes aux formes trapézoïdales, triangulaires, étirées en longueur ou en largeur, les cases à bords perdus, les images pleine page ou sur double page, etc.

Une planche de *manga* ressemble souvent à une juxtaposition de vignettes sur un dessin de fond. C'est une esthétique du «couper-coller» qui apparaît aussi dans le cas du *personnage mannequin*, qui empiète sur plusieurs cases sans appartenir à aucune, comme s'il avait été «collé» par-dessus. C'est dans les *shôjo manga* que la déconstruction de la page est la plus flagrante. Deux ou trois images peuvent aussi figurer sur une feuille blanche et pourtant suffire à assurer la continuité du récit. Au contraire, dans la double page de *X* ci-contre, c'est le noir qui prédomine. Le rythme régulier des cases semble avoir été brisées en morceaux par l'épée du personnage féminin. Les cases contenant des personnages-témoins sont comme des éclats collés sur l'illustration.

Toutes ces modifications de la structure paginale sont en général motivées, soit par le style propre au *mangaka*, soit par un souci de dramatisation ou d'intensification d'une émotion. La page s'adapte aux séquences de l'intrigue. Une série de planches avec les rectangles habituels peut alterner avec des pages à la composition très libre. Chez les *mangaka* respectant l'orthodoxie des vignettes rectangulaires, la déstructuration est assurée par d'autres dispositifs.



Double page de *X* - Cette esthétique du « coupé-collé » est particulièrement appréciée dans les *shôjo manga* △

Sémanthèmes expressifs et lignes de mouvement

Le japonais possède un immense registre d'onomatopées pouvant souvent sonoriser ce qui, en Occident, ne l'est pas toujours, comme la pluie, les pas ou l'érection ! Dans le cas de sons violents, il



y a un essai d'adéquation de la forme au sens : l'onomatopée aura ainsi tendance à envahir la case ou à en sortir en la striant. Dans la planche de *Miyu* (en bas à droite), l'onomatopée fait corps avec le dessin et s'intègre à la ligne départageant le mouvement du visage et la case à bord perdu. Les sonorités peuvent aussi être soulignées par le mouvement qui, au Japon, a un traitement spécifique.

Dans la BD occidentale, la primauté est au mouvement lui-même et l'on représente en général la trajectoire parcourue par l'objet mobile grâce à des traits. Il y aura, par exemple, des lignes de vitesse reliant une balle à la main qui la lance. Ou encore, c'est l'objet qui est affecté de lignes de vitesse, un peu comme lorsqu'on prend une photo d'un mouvement rapide: l'image est floue, le décor est net.

Au Japon, le décor étant secondaire par rapport au personnage, il s'efface et fait place à une série de ligne de mouvements. Pour reprendre la comparaison avec la photo, nous dirons que l'objectif est cette fois fixé sur l'objet en déplacement: le décor est flou, le personnage est net.

La technique des lignes de mouvements donne non seulement une impression plus dynamique, mais présente également l'avantage de mettre en valeur le personnage. D'ailleurs, elle peut être ainsi utilisée pour souligner l'apparition d'un personnage en dirigeant le regard du lecteur sur celui-ci : son entrée devient un événement. Aujourd'hui de nombreux auteurs de *comics* et de BD européenne intègrent ce type de lignes de mouvement à leur style de narration (Cf. *Gen 13, Wild Cats, Aquablue,* etc. Attention, prochain article sur ce sujet !).

VI. Une narration par impulsion

Le *manga* consacre l'hégémonie de l'image au détriment du langage verbal. Ainsi, il n'y a quasiment jamais de récitatifs, contrairement aux BD occidentales qui multiplient les explications, les descriptions de décors, les «pendant ce temps» et autres «3 semaines plus tard». Dans le *manga*, il n'y a donc pas de redondance possible entre le langage graphique et le discours d'une sorte de narrateur ou de «metteur en scène». L'image «matérialise» le sens des récitatifs. Tout ce qui est de l'ordre du souvenir ou du rêve peut par exemple être dessiné dans un style plus clair ou plus sombre. Dans la planche de *Ranma* (page suivante) le passage de la «focalisation neutre» aux pensées du personnage («focalisation interne») s'effectue par l'intermédiaire du changement de type de case (anguleuse contre arrondie).

Pour un lecteur non habitué, ces changements sont parfois difficiles à percevoir, car il a tendance à se reposer sur le récitatif. D'une manière général, on peut dire que la BD européenne est plus «littéraire», utilise plus de commentaires narratifs que le *manga*.



Appleseed © Shirow / Seishinsha Comics / Glénat

△ *Appleseed Data Book* - Déconstruction de la page, *personnage mannequin* et lignes de mouvement sont typiquement japonais.

Un découpage analytique

Dans la BD occidentale, le passage d'une vignette à une autre s'enchaîne sur la progression d'une action, sans changement de point de vue. Par exemple : un personnage A esquisse un coup de poing vers un personnage B ; vignette suivante, B reçoit le coup de poing et vacille.

Au Japon, ce passage d'une case à l'autre suit la progression de l'action en y ajoutant un changement de «cadrage». Exemple : A esquisse un coup de poing vers B; «zoom» sur le poing, «gros plan» sur le regard de B, sur celui du *personnage témoin*, etc.

Bref, le *manga* est à la fois plus analytique et picturalement redondant que la BD occidentale.

Cette insistance sur la dimension



Vampire Miyu © Narumi Kakinouchi / Akita shoten Publishing Co. Ltd.

Miyu - Quand l'onomatopée se fond dans la case ▷

Ranma - Le *manga* étant avare de récitatif, il fait preuve de beaucoup d'ingéniosité pour y suppléer graphiquement. ▷

Vidéo Girl Aï - Entrée de séquence assez classique : cadrage de plus en plus serré sur la chambre de Moémi, vue du ciel pour donner un indice chronologique, introduction du personnage par un détail physique (= insert). ▷▷

Video Girl Aï - Ici la bande blanche séparant la première rangée de cases de la seconde remplace un récitatif du type « un peu plus tard ». La première case après la bande blanche est un décor remplaçant le récitatif indiquant le lieu de la scène. Moémi est ici en *personnage mannequin*. ▽

visuelle rend le *manga* accessible à tous, même si l'on ne parle pas japonais. Il suffit de faire preuve d'imagination.

Dilatation du temps et ellipse

Le découpage analytique est notamment utilisé pour la dilatation de moments secondaires, voire insignifiants. Par contraste, il confère à l'action suivante une violence accrue.

Parallèlement, les actions peuvent être réduites sous forme d'ellipse ou de métonymie. Cette alternance de «pauses narratives» et d'accélérations brusques donne au *manga* cette dimension de narration par impulsion (qui est peut-être aussi due à la prépublication du *manga* : chaque épisode se doit d'être un moment fort). La fascination des *manga* vient en partie de cette intensification minutieuse des temps forts. Le *manga* est un art de la mise en scène.

Le découpage analytique et dilatoire s'opère aussi lors des dialogues. L'illusion des pauses et des hésitations dans la parole est rendue par l'emploi de cases «muettes», des bulles contenant uniquement des points de suspension, des onomatopées ou des soupirs marqués par un graphisme spécifique. Le *manga* se rapproche ainsi du rythme du dialogue parlé.



Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi / Shônen Sunday / Glénat

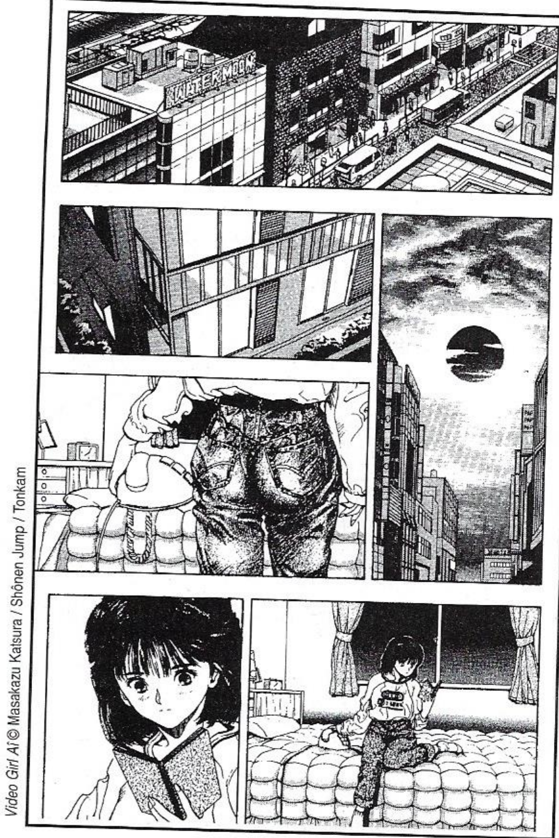


Video Girl Aï © Masakazu Katsura / Shônen Jump / Tonkam

Entrée de séquence, fin de séquence

En remplacement de nos récitatifs indiquant lieu et temps de l'action, le *manga* plonge le lecteur dans l'environnement immédiat du personnage et s'attache à la création d'une ambiance. Lors du passage d'un lieu à un autre, d'une scène à une autre, les premières images seront appelées *entrée de séquence*. L'un des schémas paradigmatiques de ces *entrées de séquence* est le suivant : vue d'ensemble selon un axe terre-ciel (avec, selon l'heure, un soleil couchant ou la Lune, etc.), resserrement de l'image sur les lieux où se situe le personnage, introduction du personnage par un détail physique. Cette dernière image, que l'on nomme «insert» en langage cinématographique, est déconcertante pour un lecteur occidental, pour qui cette image ne peut renvoyer qu'à un personnage déjà connu. Le procédé existe aussi dans les textes japonais, la langue permettant de rester extrêmement vague sur le sexe ou l'âge du personnage.

La longueur de ces *entrées de séquence* varie selon l'auteur, le type de *manga*, et, bien sûr, l'intrigue. Plus elles sont développées en un grand nombre de pages, plus le tempo de l'action est lent. C'est généralement le cas dans les histoires d'amours adolescentes comme *Vidéo Girl Ai* ou la plupart des *manga* d'Adachi. L'intrigue reposant essentiellement sur les sentiments des divers personnages, la narration évolue plus lentement pour donner l'impression de suivre le cours de leurs réflexions. L'accélération du rythme sera alors utilisée pour les temps forts où les personnages se disent le fond de leurs pensées. Dans les *manga* où l'action est plus présente, comme *Appleseed* ou *Akira*, les *entrées* et *fins de*



Video Girl Ai © Masakazu Katsura / Shônen Jump / Tonkam



Ghost in the Shell © Shirow / Kôdansha Ltd. / Glénat

△ *Ghost in the shell - Fin de séquence* : la dernière case se distingue des autres et introduit une rupture par la différence de cadrage, l'absence de bord et de phylactère, l'impression de dépouillement qu'elle dégage.

séquence sont généralement plus courtes et moins fréquentes. Néanmoins elles peuvent être développées sur toute une planche pour dramatiser l'action ou accentuer le suspense.

La *fin de séquence* clôt généralement les scènes (pas con, hein ?). Néanmoins elle peut être élidée pour accélérer le rythme de la narration. Soit elle inverse le déroulement de l'*entrée de séquence* en partant d'un détail pour terminer sur un champ panoramique, soit elle se caractérise par un rétrécissement des vignettes. En fait, c'est généralement une rupture claire qui marque la *fin de séquence.*

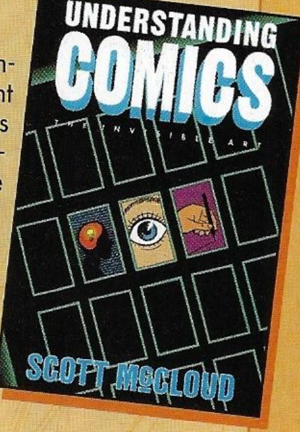
En conclusion, s'il existe un style *manga*, il s'agit de toute autre chose que ce que se figure le grand public. Faire des yeux immenses ou des mèches en touffes à la *DBZ* aux personnages ne suffit pas pour faire du *manga*. Certes, il y a des modes et des styles de dessins qui se ressemblent mais il n'existe pas vraiment d'école Ôtomo ou Shirow.

Comme on a essayé de le démontrer, le *manga* est l'univers de l'hétérogénéité : tous les styles s'y bousculent. D'une manière générale, le *manga* est beaucoup plus axé sur l'efficacité graphique que la BD européenne. Plus analytique, il détaille les actions, les rendant compréhensibles même pour une personne ne parlant pas le japonais. D'ailleurs les dessinateurs ayant travaillé pour le Japon, comme Baru ou Varenne, ont sensiblement augmenté le nombre de planches de leurs BD pour qu'elles soient aussi analytiques que le *manga.*

Rappelons toutefois qu'une bonne BD, qu'elle soit américaine, européenne ou japonaise, ne se juge ni au nombre de planches ni à l'école ou au pays à laquelle elle appartient. Elle sera toujours le résultat d'un mariage heureux et talentueux entre un bon scénario et un graphisme adéquat.

Bounthavy Suvilay

Hommages



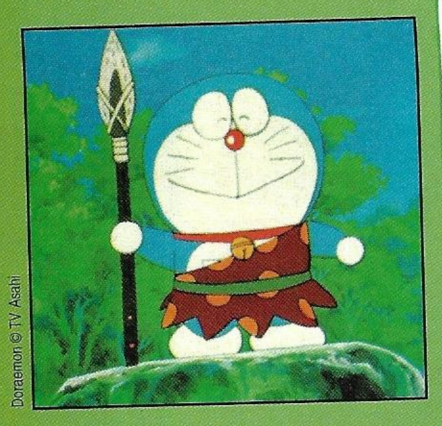
Je profite de l'occasion pour rendre un hommage aux deux grands critiques de BD que sont Thierry Groensteen et Scott McCloud, dont les remarquables recherches m'ont très largement inspirées dans la réalisation de l'exposition dont est tiré cet article. J'espère que les diverses notions que j'ai forgées (*personnage-témoin, entrée* et *fin de séquence*, etc) ou que j'ai empruntées à d'autres médias (cinéma ou littérature) ne seront pas trop vivement rejetées par MM. Groensteen ou McCloud. *L'univers des mangas* est désormais un classique indispensable à tous fans de BD. Tous les articles de magazines ou de fanzines s'en sont inspirés (et l'ont même souvent plagié). Le livre de Scott McCloud n'existe pas encore en version française (ce qui est un grand tort) et traite de la BD en général. Il s'inspire des recherches de Will Eisner, autre grand critique de bande dessinée méconnu en France (pays où l'on semble allègrement ignorer tous critiques étrangers à la BD franco-belge).

Hommage enfin aux rédacteurs du regretté fanzine *Mangazone*, et plus particulièrement à J-P. Jennequin, Harry Morgan et Patrick Marcel.

Thierry Groensteen
L'univers des Mangas
Une introduction à la bande dessinée japonaise

© Casterman

Petit DICO Mythologique (3e partie)

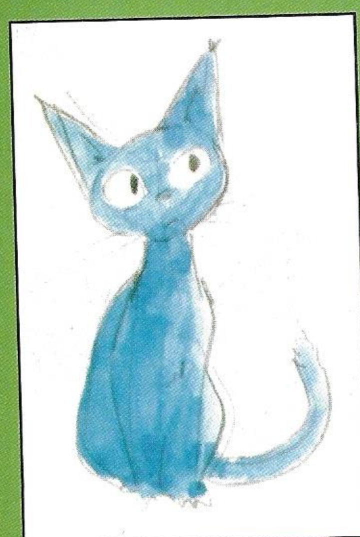

Doraemon © TV Asahi

Voici, comme de bien entendu, la suite du dico commencé dans AnimeLand 22. Petit rappel des conventions : jp = japonais, sk = sanskrit, ch = chinois. La partie "mythologie occidentale" viendra après la fin du volet sur l'Asie. Patience, encore une cinquantaine d'entrées...

Doraemon en cro-magnon △

Jiji trouve son double dans *Kiki* ◁

Croquis de Jiji par Miyazaki pour le film *Kiki's delivery service* ▽


Kiki © Miyazaki / Nibariki / Tokuma Shoten / Ghibli

CHAT

(jp : neko)

Connu également sous le nom de *bakeneko*, cet animal peuple les contes et les légendes japonaises. Au même titre que le renard (*kitsune*) et le *tanuki* (sorte de raton-laveur japonais), on attribue au chat la capacité de se transformer et de jeter des sorts. Moins cruel que le renard, il est plus doué que le *tanuki* pour se transformer. Un véritable *bakeneko* apparaît dans *Ramna 1/2* sous la forme d'un chat géant à la recherche de la chatte de sa vie.

Dans de nombreux contes, la chatte joue un rôle positif. Par amour ou fidélité à ses maîtres, elle peut se changer en femme modèle pour mieux les servir. Dans d'autres, elle apparaît comme un être néfaste. Transformée en femme séduisante, elle cherche à tromper les humains, à les abuser. C'est peut-être pourquoi de nombreux auteurs font de la femme-chat un personnage à la féminité lascive, notamment dans les BD érotiques où ce type de créature est fréquent.

Dans *Ramna 1/2*, l'idée de transformation est conservée : Shampoo est changée en chatte au contact de l'eau froide. Dans l'œuvre de Shirow la transformation n'est plus d'ordre magique mais génétique : les sœurs Puma (*Dominion Tank Police*) et Artémis (*Appleseed*) en sont les exemples les plus connus. Autre manipulation biologique, dans *Cat-girl Nuku-Nuku* l'héroïne est une androïde dotée d'un cerveau de chat. Dans des séries comme *Cat's Eye* ou *Shadow Lady*, la métamorphose est réduite à un costume qu'enfilent les héroïnes à la nuit tombée. C'est vrai que les combinaisons des sœurs Chamade ressemblaient surtout à des tenues d'aérobic, mais à l'époque Tsukasa Hôjô n'était pas aussi doué en dessin et des tenues de gym sont plus faciles à dessiner. Il aurait peut-être dû s'inspirer des métamorphoses de *Minky Momo* (*Gigi*), qui dans plusieurs épisodes est déguisée en voleuse à l'apparence de chatte.

À noter aussi la récupération de la femme-chat dans les jeux vidéo et *Cyber Weapon Z*, BD de Hong Kong qui plagie avec adresse tous les *manga* et *anime* à succès.


Kiki © Miyazaki / Nibariki / Tokuma Shoten / Ghibli

À côté de ces femmes-chats, il existe aussi un très petit nombre d'hommes-chats. Ce sont souvent des esprits humains réincarnés ou transférés dans un corps de chat. Dans *Kimagure Orange Road*, Kyôsuke échange momentanément son corps contre celui de son chat Jingoro, ce qui lui permet d'être dorloté par les filles. C'est à peu près la même chose dans *Juliette* d'Û-Jin, mais en nettement plus érotique.

Enfin, pour les Japonais il y a difficilement plus *kawaii* (« mignon ») qu'un chat. Il supplante le chien d'une bonne longueur, ce qui explique peut-être le piètre succès de Snoopy au Japon. Le chat apparaît souvent comme héros de séries pour enfants. C'est le cas de *Mikan's Diary* mais surtout de *Doraemon*, l'un des chats les plus célèbres au Japon. Le chat apparaît aussi dans les BD comiques plus adultes comme *What's Michael ?*, équivalent japonais de *Garfield*.

Le chat est souvent l'animal de compagnie des *magical girls* (Cf. *Sailor Moon*). Dans *Kiki's Delivery Service* de Miyazaki, le chat noir de l'apprentie sorcière n'est autre que la mascotte de Yamato, une des plus grandes compagnies de transporteurs japonais (d'où humour avec le « delivery service », ha ha...). Cet aspect *kawaii* explique sans doute le nombre très important de personnages arborant des oreilles de chat lorsqu'ils font des bêtises ou plaisantent (Cf. Yuzuhira Nekoi dans *X* de Clamp). Ce

côté mignon apparaît de manière comique dans *Ranma 1/2* et *City Hunter* (*Nicky Larson*) où des personnages censés être très forts et costauds ont une phobie des chats (Cf. Umibôzu (Mammouth) et Ranma).

Quant au chat blanc avec une patte levée (*manekineko*) que l'on trouve souvent à l'entrée des boutiques et restaurants japonais, il semble être un simple porte-bonheur. Peut-être pour se prémunir des malices des chats ?

- voir *Tanuki.*

CINQ

Comme le sept, ce chiffre est un leitmotiv. Les groupes de héros sont souvent constitués de cinq membres. C'est le cas dans *Saint Seiya*, *Samouraï Troopers*, *Kimengumi*, *Bioman* et la plupart des *Tokusatsu* (NB : parmi les *Tokusatsu*, les *Sentaï* sont constitués de trois ou cinq membres), etc. Dans la pensée taoïste, le cinq est un chiffre porte-bonheur qui régit les cinq catégories fondamentales organisant le monde, séries de correspondances entre éléments, points cardinaux, couleurs, nombres, etc.

Bois, Est, Bleu-vert, 8, acide, Dragon bleu...

Feu, Sud, Rouge, 7, amer, Phénix (ou « Moineau Ecarlate »)...

Terre, Milieu, Jaune, 5, doux, aucun animal gardien...

Métal, Ouest, 9, Blanc, âcre, Tigre blanc...

Eau, Nord, 6, Noir, salé, Tortue...

Vous avez sûrement compris que ce chiffre est chargé de valeurs particulièrement importantes pour la Chine, dont le nom chinois est « l'Empire du Milieu ».

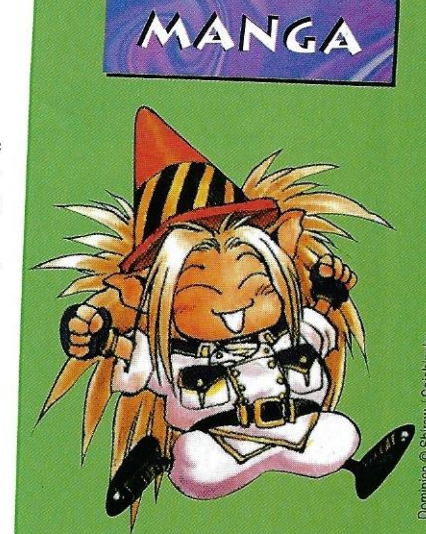
Dans *Dark Angel* de Kia Asamiya (*Silent Moebius*, *Gunhed*, *Compiler*...), il existe quatre contrées situées au quatre points cardinaux. Chacune est sous la tutelle d'un animal protecteur mythique : dragon d'azur, tigre blanc, phénix, tortue... Comme il se doit, le royaume situé au centre, Oukoku, ne possède pas d'animal protecteur. Kia Asamiya reprend donc la symbolique des 5 catégories et ce, jusque dans les types d'armes. Lin possède ainsi des sphères de pouvoir correspondant aux cinq éléments : terre, eau, feu, or (= métal), vent (= bois).

Dans *RG Veda*, on retrouve à peu de chose près les symboliques des points cardinaux et des animaux protecteurs, mais pas celles des éléments. Comme dans la tradition, Karura est la reine-Phénix du Sud. Yaksha est le roi du Nord et son animal devrait être la tortue. Il me semble évident que si ce n'est pas le cas, c'est pour des raisons esthétiques, (vous voyez Yaksha en tortue ?). Le royaume de Ryû, roi-Dragon, devrait être à l'est, mais il se situe à l'ouest. Quant à Kendappa, elle occupe la position est. Et, bien sûr, Ashura occupe la position centrale : l'ancien palais des *ashura* se situe en effet sous le palais de Taishaku, au centre du monde. (CQFD).

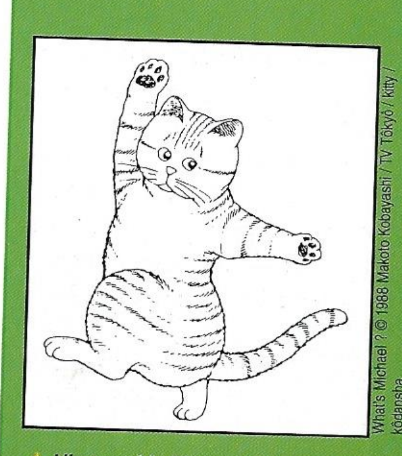
NB : « -Ô » signifie tout simplement « roi » et « -Ten » veut dire « divinité ». Ne cherchez pas plus loin !

- voir *Ashura, Gandharva, Garuda, Kendappa, Ryû, Sept, Yaksha.*

Bounthy



△ Une version SD d'une des sœurs Puma dans *Dominion* de Masamune Shirow



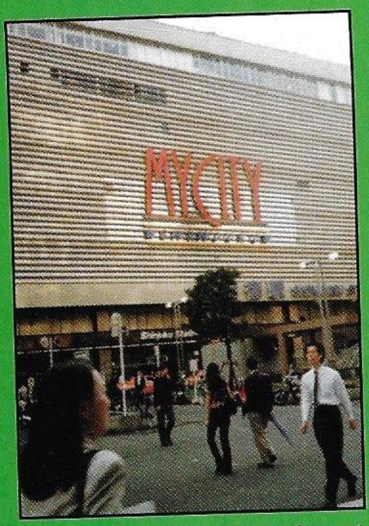
△ L'incroyable Michael dans *What's Michael*

▷ Un groupe de cinq jeunes gens connu sous le nom de code *Gatchaman*

▽ L'adorable Shampoo dans *Ranma 1/2*





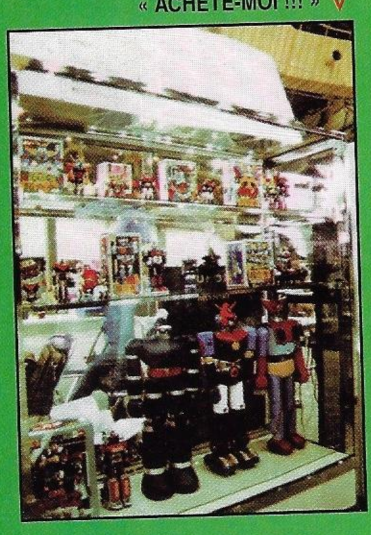


Les vacances arrivent enfin (du moins pour certains d'entre nous), et l'on se prépare pour son grand voyage au Japon (pour certains d'entre nous aussi, les plus fortunés des plus contemptibles privilégiés...). Nous allons essayer de vous guider un peu parmi le dédale de rues et de magasins qui jalonnent le Japon.

À My City, votre nom résonne mais on ne craint personne... △

Un des magasin de la chaîne Animate ◁

« ACHÈTE-MOI !!! » ▽



PETIT GUIDE DE L'*OTAKU* AU JAPON

(comme si on pouvait vous parler d'un autre pays...)

Nous n'avons pas l'intention de vous faire un inventaire complet de tous les magasins ayant un rapport avec l'animation, d'une part parce que ce n'est pas notre travail, et d'autre part parce que les pages de l'Animeland n'y suffiraient pas (quoique l'idée soit à creuser, n'est-ce pas ridacchif ?). Pour l'instant en tout cas, voici donc ces quelques pistes.

Tôkyô

C'est la capitale, et donc la majorité des magasins sont dans cette ville, ce qui représente un avantage certain, mais aussi un très gros inconvénient, car les "*otaku*" du monde entier se retrouvent aussi à Tôkyô.

Quoi qu'il en soit, voici quelques adresses où vous pourrez dépenser vos yens (et il vous en faudra généralement beaucoup) dans la joie et l'allégresse.

Mandarake : C'est le magasin le plus connu. Il est surtout spécialisé dans les produits d'occasion: LD, CD, fanzines, jouets ou goodies les plus divers. A l'origine les prix y étaient plutôt bas, mais ils se sont "développés" proportionnellement à l'augmentation de sa clientèle (certaines boutiques françaises n'y sont d'ailleurs pas étrangères). L'accueil n'est pas très sympa, et le cadeau pour "remercier" le gros-client-qui-a-beaucoup-acheté, n'existe pas. Le japonais est nécessaire.

A noter qu'il s'agit de quatre boutiques (trois sont situées dans une galerie marchande à Nakano, à 15-20 minutes de train de Tôkyô, et l'autre à Shibuya, dans Tôkyô même):

• ***Nakano*** : Broadway Center 3e et 4e étages, 5-52-15 Nakano, Nakano-Ku

• ***Shibuya*** : 2-13-5 Dogenzaka, Shibuya-Ku (ouvert de 12h à 20h, tous les jours, même le dimanche)

Anime Pero : C'est le magasin officiel des produits de la Tôei, notamment en ce qui concerne les cellos, mais il vend aussi toutes sortes de goodies. Situé au sous-sol d'un cinéma en plein Shinjuku (sorte de Champs-Elysées). Ce magasin ne fait que du neuf. L'accueil est assez mitigé, mais c'est assez normal car les vendeurs ne parlent pas, ou presque, l'anglais.

• ***Shinjuku*** : Tôei Gekijô shita, 3-1-26 Shinjuku-Ku (ouvert de 11h à 18h, fermé le jeudi. Ouvert pendant l'été)

Animate : Le supermarché de l'animation. Cette chaîne de magasins est présente partout dans les très grandes villes japonaises. Ici aussi, on ne fait que du neuf. On a la possibilité de trouver tout ce que l'on cherche sur sa série préférée si elle est encore diffusée ou si elle est récente. "Au suivant" pourrait être le maître mot qui résume l'accueil. Le magasin situé à Ikebukuro, dans la partie nord



de la ville de Tôkyô, est très bien fourni. Il y a aussi pas mal de petites boutiques dans le même quartier, souvent dans de petites rues, et où vous pourrez sûrement dénicher des trésors cachés.

• ***Ikebukuro*** : Kyonaga Building, 3-2-4 Higashi Ikebukuro, Toshima-Ku (ouvert de 10h à 19h. Ouvert toute l'année)

• ***Kichiyoji*** : 1-2-2 Kichiyoji machi, Musashino-Shi (ouvert de 10h à 19h. Ouvert toute l'année)

Animec : Ce magasin est situé non loin d'Anime Pero, mais il est très mal placé et l'on peut passer devant plusieurs fois sans le voir. On y trouve des cellos, et uniquement du neuf pour les livres et les goodies.

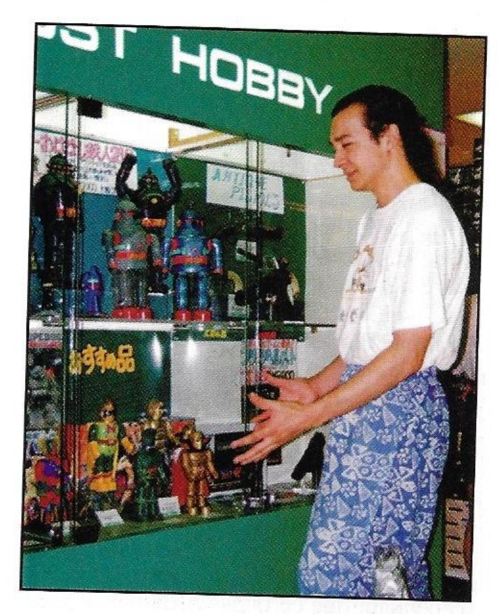
• ***Shinjuku*** : 2-1-1 Shinjuku-Ku (ouvert de 11h à 19h en semaine, et de 10h à 19h le week-end. Ouvert toute l'année)

Pour les passionnés de maquettes et de résines, rassurez-vous, vous n'êtes pas oubliés ! Voici quelques petites adresses

qui pourront satisfaire vos envies de vous débarrasser de tout cet argent qui déforme les poches de vos pantalons et abîme votre porte-feuille.

Kaiyodo Hobby Lobby : Ce joli petit magasin situé à Shibuya est assez difficile à trouver, car assez éloigné, mais une fois dedans vous ne le regretterez pas. Le seul défaut est le prix des garage-kits. L'accueil est en revanche très sympathique, mais ici aussi, l'anglais ne vous sera que de très peu d'utilité.

• ***Shibuya*** : Dai 18 Miyaniwa Mansion, 28-8 Tsuburayama, Shibuya-Ku (ouvert de 12h. à 19h. Fermé le mercredi).



B-Club Yellow Submarine : L'antre des produits Bandai pour les maquettes et les garage kits. Ce magasin est lui aussi situé à Shibuya, et il mérite vraiment le détour, surtout si vous aimez Gundam. L'accueil est assez sympathique, les prix aussi.

• ***Shibuya*** : 1-20-8 Jinnan minami, Shibuya-Ku (ouvert de 12h à 21h. Fermé le mercredi).

Volks : Se trouve aussi à Shibuya, mais n'y étant pas allé, je ne peux vous donner que l'adresse.

• ***Shibuya*** : 38-1 Utagawa Machi, Shibuya-Ku (ouvert de 11h à 20h. Fermé le mercredi).

Enfin, pour les gens qui n'aiment que les vieux jouets, voici quelques adresses. Il faut avoir un porte-feuille assez bien garni dans ce cas précis car les jouets, au Japon, sont assez chers.

Heroes : 3-27-2 Kitazawa, Setagaya-Ku (ouvert de 12h à 19h30. Fermé le mardi).

Planete X : 3-23-102 Shimo Kitazawa, Setagaya-Ku (ouvert de 13h à 20h. Fermé le lundi).

Nichome Sanbanchi : 5-19-4 Yozawa, Setagaya-Ku (ouvert de 13h à 21h. Fermé le lundi).

Pour ceux qui aiment les jeux vidéo et autres machines d'arcade, ils pourront assez facilement en trouver partout. Néanmoins, quelques rudiments de japonais peuvent parfois s'avérer très utiles (le nom original de la série recherchée notamment).

Kyôto - Ôsaka

Ne possédant pas encore de correspondants dans la région du Kansai, nous ne pouvons malheureusement pas vous renseigner pour le moment, mais nous pallierons à ces lacunes très prochainement, c'est promis.

Mandarake : Un nouveau ! Mandarake a ouvert depuis peu à Ôsaka, mais nous n'avons pas encore de renseignements sur ce magasin, seulement l'adresse :

9-28 Toyama, Kita-ku
(mêmes horaires que les autres)

Kôbe

Cette ville est réputée pour son grand nombre de librairies de neuf, mais aussi d'occasion. Malheureusement elles se trouvaient pour la plupart dans le quartier qui a été le plus touché par le grand tremblement de terre de janvier 1995. Néanmoins, les collectibles doivent y sommeiller à profusion, n'attendant qu'une escarcelle charitable (et parfaitement intéressée).

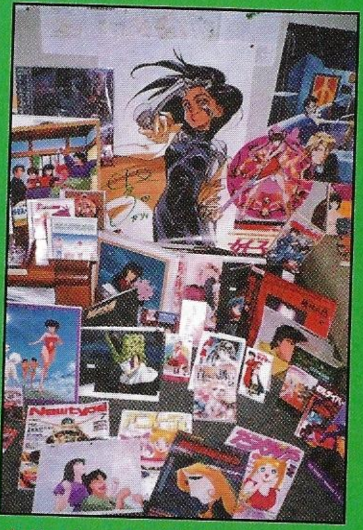
Il y a aussi de nombreuses librairies de livres anciens près du célèbre château de Himeji, situé en dehors de Kôbe.

Voilà, ceci n'est évidemment qu'un aperçu parcellaire (vraiment minuscule) de ce que l'on peut trouver au pays du soleil levant, et je suis sûr que vous pourrez trouver par vous-même d'autres magasins et contenter ainsi votre appétit de fan, mais dans tous les cas : Gare à l'addition !

Pierre Giner-san

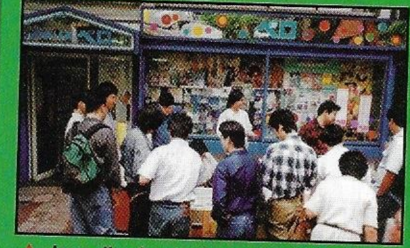


△ Mais... Elle ne marche pas cette boîte à coucou !



△ Une journée de *shopping* et même pas un *Dragon Ball*™

◁ « J'ai oublié ma carte de crédit ! » — Greg



△ Jour d'arrivage des nouveautés

▽ « Bonjour honorable M. Greg, vous avez de l'argent cette fois-ci ? »



CD Sélection

Voici encore une série de CD édités par Pioneer et Kaze Animation. Les livrets sont pour la plupart en japonais, mais une étiquette en anglais vous en donne le contenu. ils ont surtout l'avantage d'être vendus à un prix plus abordable que les CD d'import (entre 130 et 160 F).

Pour le reste, l'arrivée des musiques de *Cobra* (enfin !) et une sélection d'imports du Japon.

Olivier

Armitage III - Ongakû Hen



Un CD à se procurer au plus vite surtout si vous avez apprécié la série d'OAV du même nom. Côté contenu, il s'agit tout simplement de la B.O. ! Elle commence fort avec une version rallongée du générique de début, pour enchaîner sur des musiques aux rythmes originaux, percutants, presque *techno* parfois.

Trois chansons ponctuent le CD : deux en anglais au style *country*, et le générique de fin en japonais chanté par la voix d'Armitage.

Éditeur : Kaze / Pionner
Réf. : PICA-1050
Durée : 53 min.
Morceaux : 12
Origine : France

Tenchi Muyo ! Ryo Oh Ki Best Album



Sur ce CD, vous ne trouverez que des chansons, toutes chantées par les voix japonaises de la série à savoir Tenchi, Ryôko, Sasami, etc. Même si les comédiens ne chantent pas toujours très juste (c'est souvent le cas dans ce genre de CD), les morceaux sont bien travaillés musicalement et surtout d'une grande qualité sonore (merci Pioneer !). On trouvera quand même le générique de fin de la première série d'OAV (N°11).

Éditeur : Kaze / Pionner
Réf. : PICA-1049
Durée : 50 min.
Morceaux : 12
Origine : France

Meet the Tenchi Muyo



Toutes les chansons contenues sur ce CD sont en anglais ! Elles ont en effet été enregistrées lors du doublage anglais de la série. On y retrouve entre autres la chanson de Pretty Samy et le générique de fin évoqué ci-dessus.

Le boîtier lui, est en carton et renferme l'ensemble des paroles dans un petit dépliant.

Éditeur : Kaze / Pionner
Réf. : PICA-1084
Durée : 38 min.
Morceaux : 9
Origine : France



Magazine

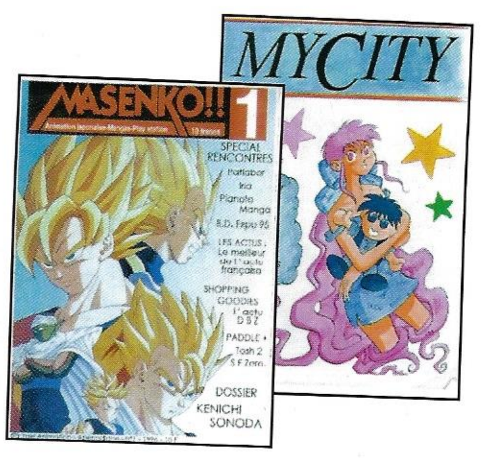
ça va en choquer plus d'un mais n'ayant pas reçu de nouveautés des USA ni d'ailleurs on va se limiter à ce que nous avons sur notre plat pays.

Yoko n°5, 30 F ; C'était annoncé dans le dernier numèro d'Okaz, Yoko et Okaz ont fusionné pour donner naissance à la plus épaissse revue consacrée aux manga frippons. Les rubriques restent les mêmes, elle se retouvent simplement intercalé entre de nombreuses BD noir et blanc de tout poil...

Manga Player n°9, 30 F ; La revue «manga» de MSE propose pour l'instant le plus large éventail de titres disponibles en prépublication. Et quels titres... Dans Manga Player ce sont des titres de la Kodansha auxquels nous avons droit : *Compiler, Gunsmith Cats, Captain Kid, Ah my goddess, 3x3 eyes*, accompagné de news, d'interviews etc. On s'apercevra cependant que certaines planches ont mal vieillies, surtout pour *Ah My goddess*, mais ce n'était que les débuts de Kosuke Fujishima.

Kameha n°15, 30 F ; Voila deux ans maintenant que nous retrouvons dans les kiosques le mensuel de prépublication des éditions Glénat. Trois titres, dans ce numéro, *Raïka, Striker* et *Zed* dont c'était les dernières parties. Sont annoncées pour Juillet la suite de *Sanctuary* et *Sex* une série inédite.





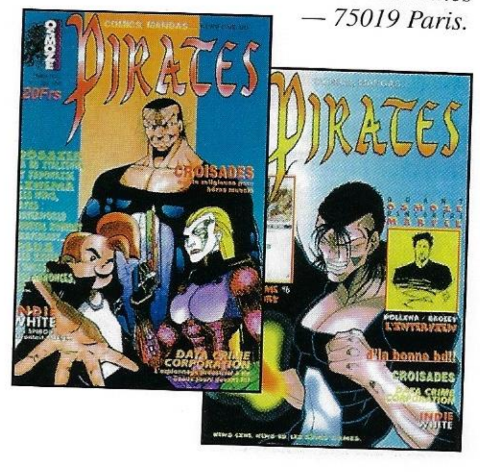
Fanzines

Quel que soit le renseignement que vous désiriez obtenir sur les fanzines cités ci-dessous, n'oubliez jamais de joindre à votre demande une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.

Si vous recherchez un titre en particulier, deux solutions : le 3615 TOON ou la fanzinothèque de Poitiers. Pour les éditeurs de fanzines qui ne connaissent pas, la fanzinothèque de Poitiers est le seul organisme en France à répertorier avec passion et amour TOUS les fanzineux. Contact : *Fanzinothèque de Poitiers — 185 rue du faubourg du Pont-Neuf — 86000 Poitiers.*

My City n°4, 24,20 F ; LE meilleur fanzine de *manga* amateur de France a encore frappé. Une honte pour le fanzinat. Les dignes membres de cette équipe placent haut la barre de la qualité tant graphique que scénaristique. Un must. Contact : *Aurore Demilly / My City — 26 rue de la Parcheminerie — 49100 Angers.*

Pirates n°1 et 2, 20 F ; Un zine BD format *comics* présentant des dessinateurs de talent mais qui propose quelques dossiers et articles de saison, la BD italienne et japonaise dans le n°1, interview de Marc Bagley et Adam Pollina dans le n°2. Contact : *Osmoze — 7 rue des Ardennes — 75019 Paris.*



Yûgen Kaisha Ongaku Hen



Ceux qui connaissent la série savent qu'il ne faut pas la prendre au sérieux. C'est pareil pour ce CD rempli de délires typiquement japonais. D'emblée, le générique de début vous met dans le bain ! S'ensuivent quelques chansons interprétées par les différents protagonistes du dessin animé. Malheureusement, on se serait bien passé de quatre morceaux de « drama » (dialogues en japonais) durant chacun 6 à 8 minutes. Je vous rassure, on trouve quand même quelques musiques réparties sur trois longues plages (chaque plage contient plusieurs morceaux enchaînés), sans oublier le générique de fin japonais lui aussi. En résumé, malgré une longue durée, seule la moitié du CD est vraiment intéressante. Quant au livret, il est très bien illustré.

Éditeur : Kaze / Pionner
Réf. : PICA-1045
Durée : 72 min.
Morceaux : 12
Origine : France

Moldiver Ongaku Hen Vol.1



C'est Kei Wakakusa (*Papa Longues Jambes*) qui a composé les musiques de *Moldiver*. Résultat, une B.O. assez synthé mais avec des morceaux très originaux et variés. Que dire de plus sinon qu'en début et fin, on trouve les génériques de début et fin en japonais, ainsi que la chanson de Moldiver, si bien qu'on se demande ce qui peut bien figurer dans le second volume !

Éditeur : Kaze / Pionner
Réf. : PICA-1005
Durée : 66 min.
Morceaux : 37
Origine : France

Cobra - Bande Originale du dessin animé



Après le *single,* on nous avait promis l'album, le voici ! Outre les génériques de début et de fin en version japonaise, le CD contient 14 musiques extraites de la fameuse série T (elles sont signées Kentarô Haneda, auteur des musiques de *L'île au trésor, Macross, Sherlock Holmes* et *Très cher frère*). Certaines sont connues, d'autres moins. On peut cependant juste regretter qu'il manque le thème très connu qui terminait plusieurs épisodes (notamment ceux avec l'Homme de Verre). Animusik n'exclue pas la sortie d'un second album s'ils arrivent à mettre la main sur d'autres musiques mais la série est ancienne et ce n'est pas simple, nous a-t-on expliqué. De toutes façons, c'est toujours mieux que rien car cet album n'était sorti au Japon qu'en 33 tours en 1982, et n'avait jamais été réédité en CD depuis. Enfin, à l'inverse des précédents CD Animusik, le livret de 8 pages à l'intérieur est en français.

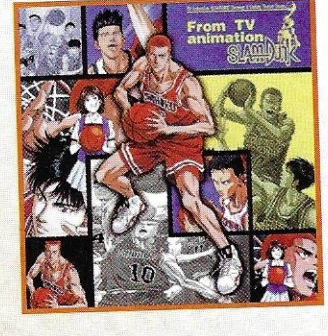
Éditeur : Animusik
Réf. : AK-11002
Durée : 42 min.
Morceaux : 16
Origine : France

Shuriken

Après nous avoir fait subir durant des années des génériques français largement inférieurs à leurs équivalents japonais, AB Productions nous sort ce CD rempli uniquement de V.O. ! Les meilleures et surtout les plus connues ont été rassemblées : *Dragon Ball Z* (*Chala head chala* et *We gotta power*), *Saint Seiya* (*Pegasus fantasy*), *Sailor Moon* (*Moonlight densetsu*, générique TV et *Moon Revenge*, le générique de fin du film), *Ranma 1/2* (*Can't stop it*), *Maison Ikkoku* (*The sunny shiny morning*), *Ken* (thème du film), *Shurato* (générique de début), *Fly* (pas de chanson mais une musique) pour finir avec le sympathique *Idol talk* extrait de *Macross Plus*. Une compilation en somme plutôt agréable, malgré un livret réduit et une pochette qui nous montre une belle Lamu, alors que le CD ne contient aucune chanson de cette série !

Éditeur : AB Disques
Réf. : AB 0676-2
Durée : 43 min.
Morceaux : 11
Origine : France

Slam Dunk Theme Song Shû



Voici un CD que beaucoup attendaient : il rassemble en effet tous les génériques du dessin animé *Slam Dunk*, à savoir deux génériques de début et quatre de fin. Chaque générique est interprété par un chanteur différent mais le tout reste très rock et dynamique. Ce CD est d'autant plus intéressant que même en achetant les trois CD de musiques, il était impossible de tous les avoir, car certains ne figuraient qu'en version courte, voire pas du tout. Pourquoi s'en priver ? Évidemment, comme il n'y a que six chansons, le CD ne dure pas très longtemps mais son prix est aussi en conséquence (2.000 yens, soit environ 130 à 160 F en boutique).

Éditeur : B-Gram Records
Réf. : JBCJ-1008
Durée : 26 min.
Morceaux : 6
Origine : Japon

Dragon Quest Emblem of Roto Original soundtrack



Nous vous avons déjà parlé de ce film tiré d'un des nombreux *manga* inspirés du jeu vidéo, qui était sorti en avril au cinéma au Japon. Même si vous n'avez jamais vu le film, ce CD peut être un très bon achat. Les musiques signées Kaoru Wada (*Gunnm, 3 x 3 Eyes, Kishin Heidan*) sont comme à son habitude d'une grande beauté à mi-chemin entre celles de *Lodoss* et celles de *Totoro* (plusieurs thèmes sont même franchement très inspirés de compositions de Joe Hisaishi notamment certaines musiques de *Laputa, Porco Rosso* ou *Totoro*). Enfin, Akino Arai (la fameuse chanteuse des thèmes de *Lodoss*, *Macross Plus*...) nous offre de sa voix limpide un joli générique à l'ambiance médiévale.

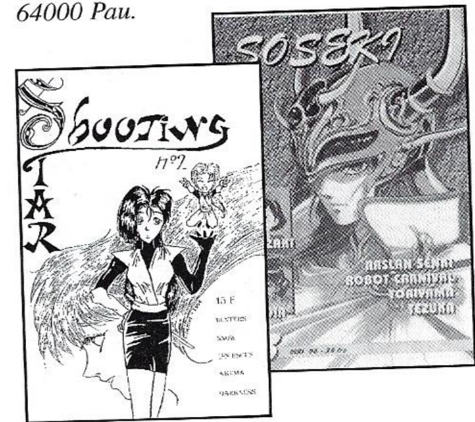
Éditeur : JVC / Victor
Réf. : VICL-763
Durée : 39 min.
Morceaux : 37
Origine : Japon

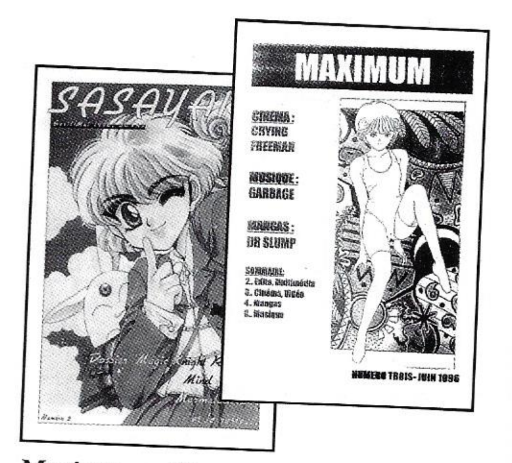


Masenkô !! n°1, 10 F (+ 6,70 FP) ; Ce fanzine fait suite à «L'effet dragonballesque» et n'a plus guère de rapport avec son digne ancêtre. Une mise en page qui n'a à souffrir que de la mauvaise reproduction des images, une couverture couleur, que demande le peuple ? Au sommaire *Patlabor*, BD-Expo, Cinémanga, Planète Manga, Ken-ichi Sonoda, Paddle +, Hayao Miyazaki, *Tenchi Muyô*, Comment créer sa boutique... Contact : *Boyer Julien — n°100 — 14670 Janville.*

Sailor Otaku n°3, 15 F ; Retour à l'A5 pour ce petit fanzine sympathique dédié à *Sailormoon*. Au programme un dossier sur le film de *Sailormoon R*, chanson Otome no Policy, Dico, Top Sailor, les *Yôma*... Est prévu un numéro spécial été de plus de 100 pages. Pré-souscriptions à 30 F. Contact : *Daravane Khamphommala — 24, chemin François Luzel — 35740 Pace.*

Sôseki n°3, 35 F (+ 16 FP) ; 146 pages pour un très gros fanzine édité par l'association Omoide. Le contenu est plus que complet, jugez plutôt : *Crying Freeman*, Minami Ozaki, Akira Toriyama, Osamu Tezuka, *Robot carnival*, Dossier *Nadia*, *Arslan*, Studio Ghibli, etc. Contact : *Association Omoide — 30 rue Mozart — 64000 Pau.*





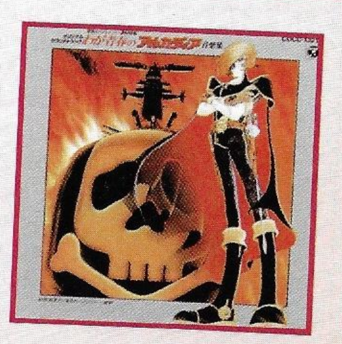
Maximum n°3, gratuit ; Un bulletin composés essentiellement de news et d'avis sur le cinéma, les CD, le multimédia et les manga. Contact : *Axel Piperaux — La Garonette — 82400 Pommeuic.*

Babylon n°0, 15 F ; Un mangazine interactif qui commence très fort avec une impression professionnelle et une mise en page exemplaire. Outre les rubriques habituelles que l'on aime à rencontrer dans les zines dédiés aux DAN et au *manga*, l'association Yume se propose de promouvoir de jeunes dessinateurs très inspirés du mouvement qui les intéresse. Malheureusement les BD présentées restent très amateurs... On attend le n°1. Contact : *Association Yume — 98 rue Jean Sans Peur — 59800 Lille.*

Sasayaku n°2, 20 F (+ 5 F en timbre) ; Un zine qui exploite avec vigueur les capacités du noir et blanc. Rarement il nous a été permis d'admirer aussi belle impression. Au sommaire *Rampoo, Ai Shite Night,* dossier *Magic Knight Ray-Earth, Mind Assassin, Marmalade Boy, Sanctuary Kimengumi* (une hilarante parodie de *Saint Seiya* avec les Joyeux Loufoques). Contact : *Sasayaku / Association Omoitsuki — 47, avenue de la belle Etoile — 33270 Bouliac.*

Deunan n°2, pas de prix (c'est gratuit ?) ; Un zine qui date et qui aurait dû nous parvenir l'année dernière. Au sommaire des *manga* traduits en français de *Ghost in the shell, Gunhed, Hokuto no Ken.* Et là vous nous demandez "Mais ont-ils les droits pour ça ?". La réponse est malheureusement non. Il est fini le temps de l'obscurantisme complet. Ce genre de méthode n'aide plus en rien à développer le *manga* en France. Enfin bon, pour tout contact : *Moresc Erick — 17rue Croix Louis — 91220 Bretigny.*

Waga seishun no Arcadia Ongakushû I & II Original soundtrack



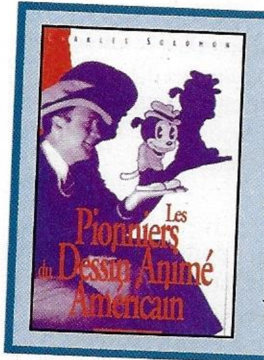


Ces deux CD qui viennent d'être réédités sont dédiés au film d'*Albator 84* (diffusé en France en quelques épisodes au milieu de la série). Il fallait bien deux CD pour y rassembler les nombreuses musiques (différentes de celles de la série TV) de ce film qui dure, rappelons-le, plus de deux heures. Des thèmes signés Toshiyuki Kimori (*Dirty Pair, Golgo 13, Yohko 2*) dans l'ensemble assez mélancoliques, voire dramatiques ce qui est normal vu l'ambiance du dessin animé ! Le premier CD contient par ailleurs trois chansons que nous n'avions jamais entendues dans la version française car elles furent remplacées par notre bon vieux générique (« Le voilà, Albator, le capitaine corsaire... »). C'est aussi dans celui-ci qu'on retrouvera le morceau classique *Adagio* d'Albinoni. Le second CD ne contient que des musiques, dont quelques thèmes particulièrement importants, histoire de vous obliger à ne pas vous contenter du seul premier.

Éditeur : Nippon Columbia
Réf. : COCC-13215 / COCC-13268
Durée : 48 min. / 47 min.
Morceaux : 12 / 9
Origine : Japon

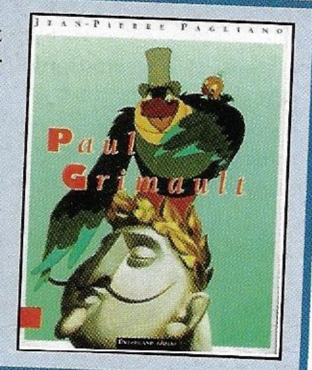
Art Books

Une dénomination qui englobe des ouvrages de qualité bourrés d'illustrations



Les Pionniers du Dessin Animé Américain, 90 F ; Le premier titre de la toute nouvelle collection des éditions Dreamland *Image par Image Pocket* vient de paraître. 120 pages consacrées toutes entières par Charles Solomon aux débuts du Dessin Animé, un domaine du septième art trop souvent ramené exclusivement à l'enfance. Un ouvrage de référence complété astucieusement d'une chronologie complète jusqu'en 1926. À paraître dans les mois qui viennent, *Walt Disney : Autopsie d'un enchanteur.*

Paul Grimault, 198 F ; Toujours chez Dreamland, mais dans la collection *Image par Image*, un formidable hommage et portrait de l'animateur français qui inspira nombre de grosses pointures actuelles (dont Isao Takahata) du monde entier. L'œuvre la plus connue de ce poète de l'image reste *Le Roi et l'oiseau*, mais au travers de cet ouvrage vous découvrirez qu'il a influencé de bien des manières son entourage et le monde de l'animation tout entier. Indispensable.





Atsuko Nakajima Works, 2200 ¥ ; Vous la connaissez sans doute, car elle a travaillé sur des titres adaptés en dessins animés aussi connus que *Ranma 1/2* ou *You're Under Arrest*. Dans ce superbe *art book* publié par Movic, vous trouverez ses plus belles illustrations dont celles de *Ranma 1/2* ce qui fait, avouons-le, le principal attrait de l'ouvrage. Rappelons-le pour ceux qui ne l'ignoreraient : *Ranma 1/2* n'a encore jamais connu d'*art book*, ni pour les *manga*, ni pour la série TV, les films ou les OAV. C'est désormais en partie chose faite.



Tôkyô Babylon Photographs, 2200 ¥ ; Le studio Clamp s'est déjà taillé auprès des *mangafans* une solide réputation. L'édition française de certains de leurs titres par Tonkam augure de très bonnes choses et vous aurez noté l'intéret de titres comme *RG Veda* ou pour ce qui nous interesse ici : *Tôkyô Babylon*. Si vous désirez vous plonger dans le monde de Subaru au travers de somptueuses illustrations couleurs, vous voilà servi avec cet *art book* de 100 pages publié aux éditions Shinshokan, couleurs signées par Mokona Apapa.

Ces deux superbes *Art Books* sont disponibles en import grâce à **One Way**, le premier importateur spécialisé dans les produits venus du Japon. Si vous êtes revendeurs, une boutique spécialisé ou une association, vous pouvez les joindre et demander leur catalogue par fax au (1) 41 47 20 21.

Rendez-vous

• **Deuxième nuit des *samurai*, *yakuza* et monstres japonais ;** le samedi 6 juillet 1996 à minuit. Au programme *La guerre des monstres* d'Inoshiro Honda, le mythique *Baby Cart, l'enfant massacre* de Kenji Misumi et *La jeunesse de la Bête* de Seijun Suzuki. 80 F la nuit sur place et 70 F en prévente. Cinéma Racine Odéon — 6 rue de l'école de Médecine — 75006 Paris.

• **Cinémanga 2 ?** Les oreilles que nous laissons trainer partout nous font savoir qu'un deuxième Cinémanga serait en préparation chez Kaze Animation. Aucunes dates, aucuns titres, mais le premier label français d'animation japonaise a déjà affirmé sa spécifité face à ses concurrents : huit titres sortis simultanément au cinéma dans un cycle qui a commencé l'année derniére à l'UGC Ciné Cité.

• **Festival International du Cartoon et de l'Animation de Séoul (SICAF) ;** pour ceux qui aiment voyager loin, voici un festival qui se déroulera du 14 au 21 août 1996 au Korea Exhibition Center. Pour tous renseignements, contacter Sicaf, n°1307 LeeMa Building, 146-1 Soo Song-Dong, Jong Roku, Séoul, Corée.

• **Sixiéme Festival International du film d'animation de Hiroshima ;** un festival japonais qui aura lieu du 22 au 26 aout 1996. Contact : Hiroshima'96 Festival Office, 4-17 Kako-Machi Naka Ku, Hiroshima 730 Japon.

Shooting Star n°2, 15 F ; Un zine qui rappelle la formule de My City, et pour cause c'est de la BD amateur. Paming, Maëva, Rachelle, Aurélie et Gabriel vous font profiter de leurs œuvres. Difficile à suivre, mais ils ne demandent qu'à s'améliorer. Contact : *Mlle Pierre Maeva/Shooting Star — 10 rue de Rivoli Appt 231 — 49000 Angers*.

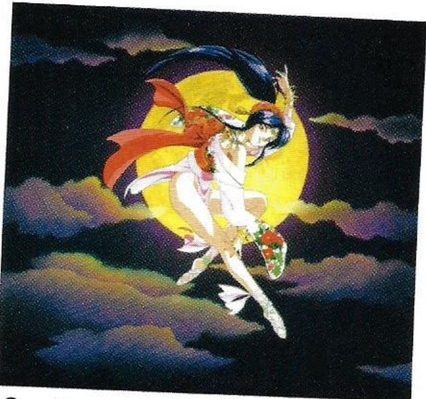
Heeza n°8, gratuit ; L'univers du Cartoon par correspondance. Là vous trouverez tout ce qu'il faut tant que cela touche au domaine de l'animation pure et dure, du Tex Avery aux JdR TOON... Ne cherchez rien de Japonais, vous n'en trouverez pas là bas. Contact : *Heeza — 29 Av. Duchesne — 78170 La Celle St Cloud*.

Associations

Association Anima à Caen ; Cette association, vouée aux "dessins-qui-bougent", est liée à une émission de radio locale, justement appelée Anima (sur 99,1 FM, «Radio 666»). Mais elle ne se limite pas à cela et organise souvent des manifestations (comme la fête du cinéma d'animation le 26 juin dernier), et fournit de très bonnes informations dans son bulletin bimestriel. Contact : *Jean Christophe Perrier — 11 rue Guillaume Trébutien — 14000 Caen*.

AFCA ; Rappelons qu'existe depuis des années l'Association Française du Cinéma d'Animation, qui défend l'animation sous toutes ses formes. Tous les mois cette digne organisation envoie à ses membres une lettre riche de renseignements sur un monde très animé. Contact : *AFCA — 21 rue Alfred-de-Vigny — 78180 Montigny-le-Bretonneux*.





Sortez couvert avec EVA

Le 6 juin dernier, le jour même du Sidaction, EVA, label français de dessin animé érotique proposait au grand public de plus de dix huit ans la soirée Manghard à l'Aquarium à Paris. Le moins que l'on puisse dire c'est que la nuit fut très chaude!

Alors que les écrans du club diffusaient sans relâche *L'ange des ténèbres*, *Ma sorcière Rei-Rei* ou *Urotsukidoji III*, le public déchaîné pouvait profiter seulement avec les yeux des charmantes hôtesses-gogo dancer's.

Mais l'élément important de la soirée fut la distribution gratuite de préservatifs Loops qui ont la particularité d'être conditionnés dans des petits boîtiers en plastique. Le message était clair, «regardez nos anime, amusez vous, mais n'oubliez pas la capote à la fin de la soirée».

Alors, si même les professionnels de l'animation japonaise que l'on a tendance à condamner d'incitateurs à la violence et au sexe s'estiment concernés par le sida, vous n'avez plus aucune excuse. Quoiqu'il arrive, cet été, sortez couvert...

Fast Anime



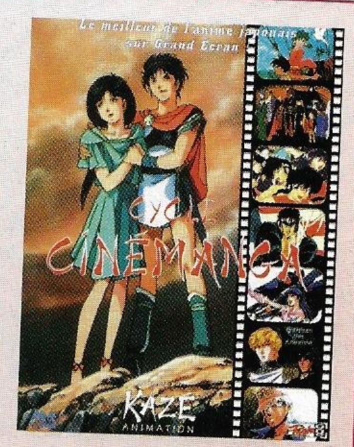
L'animation japonaise finit par conquérir tous les marchés, y compris alimentaires. Ainsi découvrirez-vous ces jours ci des menus enfants chez Quick proposant ni plus ni moins que des petites figurines *DBZ* ou *Sailormoon.* Réalisée par AB Toys, celle-ci sont bien plus belles qu'il n'y parait. Reste à savoir si vous oserez commander le fameux menu pour vous...

Carddass Sailormoon

Après le succés des différentes collection de Carddass™ *DBZ,* Bandai France se devait de proposer l'équivalent pour *Sailormoon.* C'est chose faite et nous ne pouvons qu'être ravi devant la qualité du travail réalisé. Chaque paquet contient des petites merveilles et toujours pour deux misérables francs la carte (doit-on rappeler à combien se vendent les officielles japonaise ou même les pirates ?)



Calendrier Cinémanga



• Samedi 13 juillet à **Dieppe**, Centre Jean Renoir (tél. 35 82 04 43) : *La Guerre des Démons* et *Les Héros de la Galaxie*.
• Du 17 au 30 juillet à **Marseille**, le César (tél. 91 37 12 80) : le cycle dans son intégralité.
• Du 28 août au 3 septembre à **Creteil**, les Cinémas du Palais (tél. 36 68 91 23) : le cycle dans son intégralité.

A venir ultérieurement (par ordre alphabétique) : Aix-en-Provence, Ajaccio, Albertville, Aubagne, Bastia, Bayonne, Beynes, Biarritz, La Baule, La Rochelle, Le Havre, Liévin, Metz, Montpellier, Nîmes, Perpignan, Rouen, Strasbourg, Toulouse, Tours, etc... Pour tout renseignement, consulter le *3615 TOON.*

GAGNEZ ! 5 PLACES POUR CINÉMANGA !

Remplissez et renvoyez ce bulletin à découper avant le 25 juillet à **AnimeLand Concours Cinémanga • 14 cité Griset • 75011 PARIS** (cachet de la poste faisant foi — un seul bulletin de participation par personne). Cinq gagnants seront tirées au sort et recevront une place gratuite pour la séance de leur choix du cycle Cinémanga valable n'importe où et à n'importe quel moment.

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code Postal : ____________________

Ville : ____________________

Pays : ____________________

Date de naissance : ___ / ___ / _____

France


Tatoon Master
© Shueisha / KSS

C'est sûr maintenant : *Mon voisin Totoro* de Hayao Miyazaki sortira bien en octobre au cinéma.
Ghost in the shell sortira aussi au cinéma à la rentrée.
Un éditeur français vient déjà d'acheter les OAV de *Tatoon Master* et *Burn Up W*. AnimeLand enquête...
C'est une nouvelle version française du *Château de Cagliostro* qui sortira en septembre chez Manga Video avec la suite de *3 x 3 Eyes* et de *Macross Plus*.

Haxan Vidéo annonce la sortie prochaine d'un *Urotsukidôji live* rebaptisé *Exorcisters*.

Vu sur *Internet*, une courte bande annonce de *Mononoke Hime*, l'ultime et dernier film de Miyazaki qui sortira au Japon en 97.

Galaxy Express 999
© L. Matsumoto / Toei Animation

La seconde série d'OAV de *Tenchi Muyo* arrive enfin en français à partir de septembre chez Kaze Animation.

Les films de Cinémanga en vidéo, c'est pour bientôt. Première sortie fin septembre pour le mythique film de *Galaxy Express 999* en V.O. sous-titrée. Suivront ensuite *Les héros de la galaxie, Arion, Ranma 1/2...*

Chez AK Vidéo, la suite des épisodes de *Blackjack* n'arriveront que vers octobre. On attend aussi toujours la version doublée des premiers.

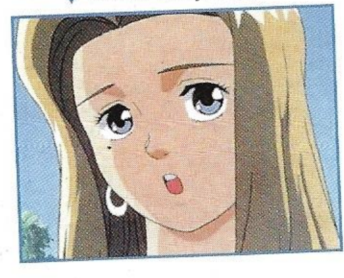
Également annoncé chez cet éditeur, les deux OAV de *Fire Emblem* tirées du jeu vidéo du même nom.

Après le CD Single du générique français de *Cobra*, Animusik prépare pour bientôt une compile qui rassemblera une flopée d'autres vieux génériques français de IDDH.

Glénat nous donne une leçon de courage en achetant les droits de trois *manga* du maître Osamu Tezuka : *Blackjack, Astro Boy* et *Jungle Taitei* (*Le roi Léo*).

Le *manga* de *Ray-Earth* arrive en français chez un éditeur encore inconnu.

▽ Hikaru et Kyôsuke dans le nouveau film d'*Orange Road*





© I. Matsumoto/ Shueisha / Toho

Japon

© I. Matsumoto / Shueisha / Toho

△ Oui, c'est bien Madoka !

Le nouveau film d'*Orange Road* qui devait sortir en juin au Japon est retardé. Jetez tout de même un œil sur les premiers dessins qui nous parviennent. Nos amis ont bien vieilli et changé et Takayuki Gotô (*Video Girl Ai, Réincarnations*) qui remplace Akemi Takada au *character design* nous avait habitué à mieux.
Les jeux vidéo sont toujours presque la seule source d'inspiration des nouvelles séries d'OAV actuellement au Japon. Nous venons d'apprendre que le jeu *Vampire Hunter* de Capcom fera l'objet d'une adaptation en 97.
Masami Ohbari (*Fatal Fury*) travaille aussi sur une adaptation vidéo de *Gôkaizer* dont il avait déjà signé les dessins du jeu.
Future GPX Cyber Formula, célèbre série TV sur la course automobile moderne aura prochainement deux nouvelles OAV.
Finalement, il n'y aura pas de nouvelle série d'OAV de *Ah ! My Goddess* mais plutôt un film qui sortira en 1997.
Les OAV de *Blue Seed* de Yûzo Takada sortent enfin !
Tous les meilleurs moment de *Fushigi Yûgi* sortiront sous la forme de 3 OAV souvenirs de 80 minutes.

Suite au succès d'*Evangelion*, deux films sont en préparation. Un premier qui présentera une fin différente (car celle de la série n'a pas satisfait tous les fans) et un second qui racontera la suite et expliquera beaucoup de choses pas encore très claires.


© Capcom
Vampire Hunter △

Dans le prochain numéro d'**AnimeLand** : *Evangelion*, un dossier *Lupin III, Magic Knight Ray-Earth*, le portrait de Yasuhiko Yoshikazu, *Tonari no Totoro, les Mystérieuses Cités d'Or, Venus Wars, Sherlock Holmes, Touch* et *Twilight Q*, avec bien sûr toutes les rubriques habituelles !
Si vous voulez nous écrire pour nous donner votre opinion de notre journal, ou plus généralement sur le monde du dessin animé, une seule adresse :

AnimeLand
14 cité Griset
75011 PARIS

N'hésitez surtout pas à nous faire part de vos appréciations (et autres suggestions du même acabit...) !


Lupin III © Monkey Punch / Banpresto



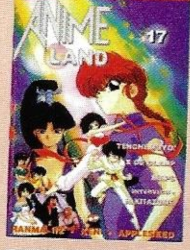
COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros d'AnimeLand et recevez en cadeau un T-shirt ou une casquette aux couleurs de votre journal préféré !

Je commande les **anciens numéros** suivants : ❑ **n°17** : 35 F ❑ **n°20** : 35 F
(tous les numéros précédents sont épuisés) ❑ **n°18/19** : 45 F • *Numéro double !* ❑ **n°21** : 35 F
Pour la commande de la totalité des 4 anciens numéros disponibles ci-dessus, je choisis de recevoir en cadeau :
(offre limitée aux stocks disponibles) ❑ le **T-shirt** AnimeLand ❑ la **casquette** AnimeLand

Nom : ______________________ Prénom : ______________________
Adresse : ______________________
Code Postal : __________ Ville : ______________________
Pays : ______________________ Date de naissance : ______________________

Recopiez ou photocopiez ce bon et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal (*Etranger :* **mandat postal uniquement**) *à l'ordre d'***ANIMARTE**, *à* **ANIMARTE - 15 rue de Phalsbourg - 75017 PARIS.**

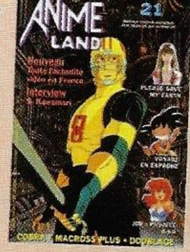


AnimeLand n°17 : Grève doubleurs, interview Kitazume, *Cutey Honey, Inspecteur Gadget, G-Gundam, Ranma 1/2* les OAV, *Tenchi Muyô, Maps, Hokuto no Ken* (chronologie), *manga X* de Clamp, *Appleseed, tradings cards,* jouets *Albator*, jeux vidéo Nec, CD *heroic fantasy...*

AnimeLand n°18/19 : Anime Grand Prix, Joëlle Guigui, Nobuteru Yûki, Shingo Araki, Kazuo Komatsubara, Yoshitaka Amano, *Porco Rosso, Sailormoon R* le film, *Slow Step,* OAV de Manabe, *Batman, Shurato, Tonde Bûrin, Ulysse 31, Madox-01, Magic Knight Ray-Earth, Macross* série culte, *Macross 7, Tenshi no tamago, manga* : *Swan,* Tsukasa Hôjô, *Bastard,* Jouets *Valkyries,* JdR *Sailormoon,* Jeux vidéo *Hokuto no Ken,* CD Clamp...



AnimeLand n°20 : Cinémanga, Anime Grand Prix français, Barbara Tissier, Katsuyoshi Nakatsuru, *Top ten* des préjugés, Gokû roi des singes, *Mimi o Sumaseba, On your Mark, You're under Arrest, Plastic Little, Macross Plus* (1), *Legend of Crystania, Slayers, Ranma 1/2* les derniers *manga*, Jeux vidéo : *Super Robot Taisen, DBZ UB22,* Nouveautés CD...



AnimeLand n°21 : L'explosion au cinéma, salon de Barcelone, interview Mark Lesser, Minoru Maeda, Shôji Kawamori, Yoshinori Sayama, *Macross Plus* (2), *Please save my Earth, Space Adventure Cobra,* des femmes au masculin, jouets & carddass, jeu de rôle *Project A-KO,* Sélection de CD... ***Et en cadeau un calendrier 1996 de la Boutique Toon !***

RECEVEZ CHEZ VOUS LES 10 PROCHAINS NUMÉROS AVEC UN T-SHIRT DE GUNSMITH CATS

AnimeLand est le premier magazine français d'information sur les dessins animés : en vous abonnant, vous receverez **à domicile, chaque mois**, toute l'actualité de l'animation en France et à l'étranger, que ce soit vidéos, films, séries, *manga*... Et pour cet été, **AnimeLand** vous propose **une offre spéciale** avec **KAZE Animation** : recevez avec votre abonnement **un T-shirt exclusif de Gunsmith Cats** pour seulement 20 F de participation aux frais d'envoi *(à envoyer en règlement séparé avec votre demande d'abonnement).*

KAZE ANIMATION

❑ Je m'**abonne** à **AnimeLand** pour **10 numéros** : **230 F** au lieu de 280 F, prix d'achat au numéro
❑ J'envoie **20 F** en règlement séparé pour recevoir **le T-Shirt Gunsmith Cats** *(offre limitée aux stocks disponibles)*
❑ Je commande le n° **22** : **28 F** ❑ le n° **23** : **28 F** ❑ le n° **24** : **30 F** *(100 pages !)*

Nom : ______________________ Prénom : ______________________
Adresse : ______________________
Code Postal : __________ Ville : ______________________
Pays : ______________________ Date de naissance : ______________________

*Recopiez ou photocopiez ce bon et envoyez-le, accompagné de votre règlement à l'ordre d'***Anime Manga Presse**, *à* **A.M.P. - 14 cité Griset - 75011 PARIS.**

Δ Illustration du T-shirt

ABONNEMENT

Index de tous les AnimeLand

Vous vous souvenez avoir lu un article, mais vous ne vous rappelez plus dans quel numéro ? Cet index de tous les sujets traités en cinq ans va vous permettre de le retrouver dans toute votre collection d'AnimeLand !

articles parus dans nos 1 à 23

ANIMELAND A 5 ANS

Les cinq ans d'AnimeLand...
Une équipe haute en couleur, et en pleine croissance !

En fait, il n'y a pas tout le monde...
Mais ne vous inquiétez pas,
vous retrouverez ceux qui manquent dans un prochain numéro

Remerciements à Perrine Rogier pour ses superbes dessins.
(vous n'avez plus qu'à essayer de nous reconnaître pendant les conventions)

Cutey Honey

Dynamic Visions et AnimeLand sont fiers de vous présenter la plus séduisante des créations de Go Nagai : Cutey Honey,

la Guerrière de l'Amour !

Cutey Honey, c'est une androïde à la chevelure flamboyante, aux courbes parfaites, capable de mille transformations. Cutey Honey, c'est un cœur de femme dans un corps d'acier. Une guerrière implacable qui, dans un futur sombre et ravagé, devra faire face à la résurrection des plus obscurs démons de son passé.



Séduit par sa beauté, Hajime Sorayama lui-même, grand spécialiste de la peinture à l'aérographe, grand amateur de femmes robots, n'a pas résisté à l'envie de lui rendre hommage par son talent. Ensuite, Volks n'a pas hésité à matérialiser en résine les formes affolantes de la Guerrière de l'Amour.

Nous n'avons pas résisté à la tentation, pour la sortie de la première cassette de *Cutey Honey* en Septembre, de vous offrir plus que les magnifiques images de cette OAV explosive ! *AnimeLand* et *Dynamic Visions* organisent <u>un formidable concours dans le numéro de septembre</u> dont les prix seront :

- 1 Statue Cutey Honey (dessinée par Hajime Sorayama, Volks résine, 55 cm (!!), finition "Venus")
- 3 Statues Cutey Honey (dessinées par Hajime Sorayama, Volks résine, 18 cm)
- 5 Cassettes Vidéo *Cutey Honey*, Volume 1, Version Française
- 6 Compact Discs "*Cutey Honey* Original Soundtrack"
- 10 Cellulos originaux de *Cutey Honey*

Alors, ne manquez pas le prochain numéro d'*AnimeLand*, et résistez: Cutey Honey sera bientôt là !

